O dokumo também pode cobrir de teia um quadrado com 6m de lado gastando uma ação completa e 1 PM. Por sua transparência, a teia é difícil de ver (Percepção, CD 20) até ser tarde demais. Qualquer criatura que entre na área fica enredada. Cada espaço de 1,5m de teia tem PV 5 e RD 5. O dokumo pode andar em sua própria teia sem se enredar. Um dokumo percebe automaticamente qualquer criatura na teia, como se tivesse percepção às cegas.

Veneno: ferimento; Fort CD 15, 1d8 dano de Força.

Tesouro: nenhum.

Akumushi, Hidotsu — ND 1

Em Tamu-ra, corvos e gralhas são bichos indesejados, até temidos, considerados portadores de mau agouro. Sempre buscando instilar terror, a Tormenta produziu sua própria versão destes animais agourentos.

Hidotsu lembram grandes pássaros profundamente vermelhos, quase negros, como sangue coagulado. Têm vários pares de asas sempre em movimento frenético, difíceis de contar. A cabeça grande e rugosa traz muitos olhos e um bico monstruoso, capaz de amputar membros. Enquanto o gralhar de corvos comuns é apenas desagradável e incômodo, o som produzido pelo hidotsu causa verdadeiro terror, incapacitando suas vítimas enquanto são perseguidas e mortas a bicadas.

Monstro 2, Pequeno, Desumano

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +2, visão no escuro.

Classe de Armadura: 17 (+1 nível, +3 Des, +2 Sab, +1 tamanho).

Pontos de Vida: 12.

Pontos de Magia: 4.

Resistências: Fort +3, Ref +8, Von +3, redução de dano 5.

Deslocamento: 6m, voo 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +5 (1d8+1).

Habilidades: For 12, Des 16, Con 10, Int 3, Sab 14, Car 1, Hon 0.

Gralhar Aterrador: no início de seus turnos, qualquer criatura a até 9m do hidotsu deve fazer um teste de Vontade (CD 10 +1 para cada hidotsu ao alcance). Em caso de falha, a vítima fica abalada enquanto o som persistir. Em caso de falha por 5 ou mais, fica apavorada (tenta fugir). Um personagem bem-sucedido no teste fica imune a esta habilidade durante um dia.

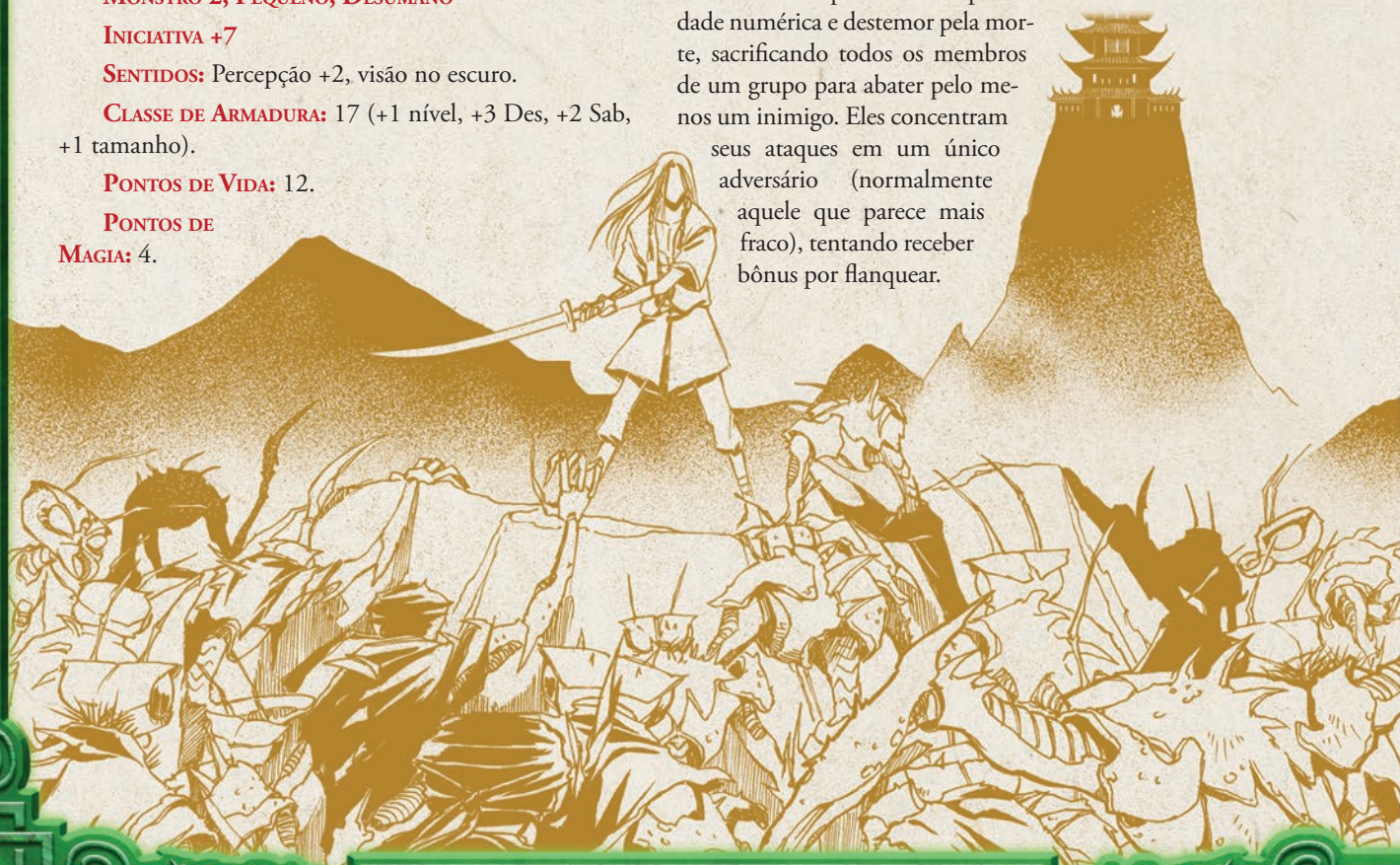
Tesouro: nenhum.

Akumushi, Kanatur — ND 4

Conhecidos no Reinado como "uktril", eram a espécie akumushi mais comum e numerosa. Por isso ainda podem ser encontrados vagando em pequenos grupos.

Kanatur lembram humanoides de estatura elevada, corpo delgado e carapaça vermelha articulada. A cabeçorra lembra uma formiga. Um dos braços termina em uma mão funcional, enquanto o outro pode ser uma ferramenta ou uma arma.

Kanatur exploram sua superioridade numérica e destemor pela morte, sacrificando todos os membros de um grupo para abater pelo menos um inimigo. Eles concentram seus ataques em um único adversário (normalmente aquele que parece mais fraco), tentando receber bônus por flanquear.



RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Monstro 6, Médio, Desumano

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +14, visão no escuro.

Classe de Armadura: 22 (+3 nível, +3 Des, +1 Sab, +5 natural).

Pontos de Vida: 60.

Pontos de Magia: 12.

Resistências: Fort +8, Ref +9, Von +4, redução de dano 5.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pinça +13 (1d8+8 perfuração) e garra +12 (1d4+8 corte).

Habilidades: For 20, Des 16, Con 16, Int 8, Sab 12, Car 2, Hon 0.

Tesouro: nenhum.

Akumushi, Tai-Kanatur — ND 6

Versão maior e mais perigosa dos kanatur, conhecida no Reinado como "geraktril". Sua forma lembra um kanatur avançado, com três braços — dois deles no mesmo lado do corpo, terminando em pinças terríveis. São encontrados sozinhos, em pequenos grupos, ou liderando um bando kanatur; até onde se sabe (e espera-se), tais bandos representam os últimos grupos akumushi organizados em Tamu-ra.

Monstro 9, Médio, Desumano

Iniciativa +8

Sentidos: Percepção +17, visão no escuro.

Classe de Armadura: 25 (+4 nível, +4 Des, +1 Sab, +6 natural).

Pontos de Vida: 99.

Pontos de Magia: 18.

Resistências: Fort +10, Ref +11, Von +5, redução de dano 10.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 pinças +17 (1d8+10 perfuração) e garra +16 (1d4+10 corte).

Habilidades: For 22, Des 18, Con 18, Int 12, Sab 12, Car 6, Hon 0.

Tesouro: nenhum.

Kaijin — ND 6

Homens-monstros que lutam para proteger Tamu-ra são exceção, não a regra. Quase todos os kaijin são criaturas selvagens, insanas, amaldiçoadas, pouco ou nada restando de sua alma humana. Ainda que alguns demonstrem certa inteligência cruel, são cheios de ódio pelo que se tornaram, com o único propósito de causar morte e sofrimento. São os vilões monstruosos que surgem regularmente com intenções de "destruir a humanidade", e alvo principal das equipes sentai.

Kaijin normalmente agem sozinhos — pois sua reação natural, ao encontrar outro kaijin, é lutar até a morte. Contudo, os mais fortes e espertos conseguem comandar capangas, ou até mesmo ninjas, para executar seus loucos planos de vingança contra o Império.

Monstro 10, Médio, Desumano

Iniciativa +15

Sentidos: Percepção +18, visão no escuro.

Classe de Armadura: 27 (+5 nível, +2 Des, +4 Con, +6 Carapaça).

Pontos de Vida: 100.

Pontos de Magia: 20.

Resistências: Fort +11, Ref +9, Von +6, redução de dano 7, imunidade a acertos críticos e surpresa, resistência a eletricidade e vento 24.

Deslocamento: 9m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 garras +19 (1d8+21, x3).

Habilidades: For 20, Des 14, Con 18, Int 12, Sab 13, Car 6, Hon 0.

Perícias: Sobrevivência +14.

Afinidade com a Tormenta: kaijin jamais recebem níveis negativos devido a efeitos causados pela Tormenta ou seus habitantes.

Sangue Ácido: quando este kaijin sofre dano por um ataque corpo-a-corpo, o atacante sofre 1d4+5 pontos de dano de ácido.

Tesouro: nenhum.

Kaiju

Kaiju são os maiores seres vivos conhecidos na existência. Mais que simples monstros, são verdadeiras forças da natureza, como os terremotos, vulcões e tufões. Muitas vezes, até venerados como deuses.

Embora ninguém conheça sua origem verdadeira, quase todos os kaiju surgem na grande cordilheira além-mar chamada Trono de Sugora, enquanto outros erguem-se das profundezas do Mar dos Monstros. Seja nas águas ou montanhas, os gigantes travam batalhas titânicas e sangrentas, cujos estrondos às vezes alcançam o Império.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

HABILIDADES DE CRIATURAS

Cura Acelerada: no início de cada turno, a criatura recupera certa quantidade de PV (por exemplo, 5 PV se tem cura acelerada 5).

Em alguns casos, a cura acelerada deixa de funcionar por 1 rodada quando a criatura sofre certo tipo de dano — que vai aparecer após uma barra. Por exemplo, uma criatura com cura acelerada 5/ácido ou fogo recupera 5 PV no início de cada turno, a menos que na rodada anterior tenha sofrido dano por ácido ou fogo.

Faro: a criatura recebe +4 em testes de Sobrevivência para rastrear usando o faro, e também detecta automaticamente a presença e quantidade de outras criaturas a até 9m (mas não sua localização exata).

Fortificação: a criatura tem uma chance em % de ignorar o dano adicional de um acerto crítico ou ataque furtivo.

Incorpóreo: a criatura não tem corpo físico. Assim, só pode ser afetada por jutsus, itens mágicos ou outras criaturas incorpóreas. Mesmo quando atingida por um item mágico ou jutsu, esses tem 50% de chance de falha (exceto efeitos do descritor vácuo, que sempre funcionam).

Criaturas incorpóreas podem atravessar objetos sólidos, mas não manipulá-los — elas não têm valor de Força no mundo físico. Se estiver dentro de um objeto sólido, a criatura não pode usar seus sentidos. Seus ataques são sempre considerados de toque, exceto contra outras criaturas incorpóreas. São imunes a manobras de combate, como agarrar e empurrar.

Percepção às Cegas: a criatura usa sentidos especiais, diferentes da visão. Ela detecta automaticamente a presença, quantidade, direção e localização de cada objeto e criatura dentro do seu alcance. Efeitos de camuflagem, escuridão e invisibilidade não a afetam. Esta habilidade tem certo alcance (descrito nas estatísticas da criatura).

(continua na página ao lado)

De tempos em tempos, um kaiju enfurecido avança sobre Tamu-ra, causando grande devastação. Para sobreviver, os tamuranianos recorriam a fortificações como Nishidori, ou buscavam refúgio no litoral leste, o mais distante possível. Ergueram ali suas maiores cidades. Tragicamente, essa parte da ilha recebeu os primeiros e piores ataques da Tormenta, matando todos os habitantes e destruindo todas as estruturas. Hoje, ainda contaminada e inabitável, tornou-se a Ferida Profunda.

Durante a Era Akumushi, o dragão-inseto Igasehra manteve os kaiju afastados. Hoje, no entanto, nada impede que retornem. Nenhum novo ataque de kaiju aconteceu ainda, mas seu trovejar distante avisa que isso pode ocorrer a qualquer momento. O Novo Império é muito mais vulnerável às bestas titânicas.

Todos os kaiju têm as seguintes características:

- Seus ataques ignoram redução de dano (incluindo de objetos).
- Qualquer ataque de um kaiju contra um alvo Enorme ou menor também atinge quaisquer criaturas adjacentes.
- Redução de dano 20.
- Resistência a energia 30.
- Cura acelerada 30.
- Imunidade a dano de habilidade, doenças, medo, trevas e venenos.
- Ao falhar em um teste de resistência contra qualquer efeito com duração diferente de instantânea, um kaiju pode fazer um novo teste por rodada até ser bem-sucedido.
- Visão no escuro.
- Caso reduzido a 0 PV ou menos, assim que restaurado por sua cura acelerada, um kaiju desiste de lutar e retorna à sua terra de origem.

Duro de Matar: quando sofre dano que poderia levá-lo a 0 ou menos pontos de vida, o kaiju pode gastar 4 PM para ignorar completamente esse dano.

Tesouro: padrão.

Ainda que muito variados em aparência, kaiju existem em três tipos principais: sauroides, insetoides e titãs.

KAIJU SAUROIDE — ND 26

O tipo mais comum de kaiju tem o aspecto de um gigantesco lagarto bípede, capaz de arrasar cidades com um simples golpe da cauda.

Monstro 30, Colossal (alto)

Iniciativa +13

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Sentidos: Percepção +34, visão no escuro.

Classe de Armadura: 50 (+15 nível, –2 Des, –8 tamanho, +35 natural).

Pontos de Vida: 600.

Pontos de Magia: 60.

Resistências: Fort +30, Ref +15, Von +20.

Deslocamento: 12m, natação 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +40 (4d6+32, 18) ou cauda +38 (12d8+36 esmagamento, 18).

Habilidades: For 44, Des 6, Con 28, Int 4, Sab 12, Car 10, Hon –.

Engolir: se o kaiju sauroide acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +56). Se começar seu turno agarrando uma criatura Descomunal ou menor, pode fazer um novo teste de manobra como uma ação livre. Se bem-sucedido, engolirá a criatura, causando o dano de sua mordida, e novamente no início dos turnos da criatura. Ela pode escapar causando 30 pontos de dano de corte ou perfuração (CA 15). Depois de sair, reações químicas fecharão a abertura; outras criaturas engolidas terão de abrir seu próprio caminho.

Golpe Avassalador: sempre que acerta um ataque corpo-a-corpo, o kaiju sauroide derruba e arremessa a vítima 1d6 x 1,5m em direção à sua escolha. A criatura tem direito a um teste de Fortitude (CD igual ao dano) para evitar este efeito (mas não o dano).

KAIJU INSETOIDE — ND 24

Muitos kaiju lembram insetos gigantescos, alguns até mesmo capazes de voar.

Monstro 26, Colossal (comprido)

Iniciativa +13

Sentidos: Percepção +30, visão no escuro.

Classe de Armadura: 40 (+13 nível, –8 tamanho, +25 natural).

Pontos de Vida: 520.

Pontos de Magia: 52.

Resistências: Fort +25, Ref +25, Von +20.

Deslocamento: 9m, voo 36m.

Ataques Corpo-a-Corpo: ferrão +32 (6d8+26 perfuração, x3).

Ataques à Distância: tempestade de ferrões +32 toque (6d8+26 perfuração, x3 + veneno)

Habilidades: For 36, Des 10, Con 26, Int 4, Sab 13, Car 6, Hon –.

HABILIDADES DE CRIATURAS (CONTINUAÇÃO)

Redução de Dano (RD): a criatura ignora parte do dano de ataques físicos (corte, esmagamento ou perfuração). Então, se uma criatura com redução de dano 5 recebe um ataque que causa 8 pontos de dano de corte, vai perder apenas 3 PV. Redução de dano não afeta ataques de energia.

Efeitos de redução de dano são aplicados por último depois de bônus e penalidades, e *podem* reduzir o dano a 0 (mas nunca a um valor negativo). Por exemplo, se uma criatura com redução de dano 15 recebe um acerto crítico que causa 8 pontos de dano e tem multiplicador x2, vai perder apenas 1 PV.

Resistência a Energia: a criatura ignora parte do dano causado por um tipo de energia, como ácido, eletricidade, fogo, frio, luz, trevas, vácuo ou vento. Por exemplo, uma criatura com resistência a fogo 10 que sofra um ataque que cause 15 pontos de dano de fogo perde apenas 5 PV. Uma criatura com resistência a energia, sem especificar o tipo, reduz o dano de qualquer ataque de energia.

Visão nas Trevas: a criatura pode enxergar no escuro como se fosse de dia. Ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão, incluindo escuridão criada por jutsus e outros efeitos de trevas.

Visão no Escuro: a criatura pode enxergar no escuro, mas apenas em preto e branco. Ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.

Visão na Penumbra: a criatura ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão. Pode ver duas vezes mais longe que o normal em condições de pouca iluminação, como luz das estrelas e tochas.

Vulnerabilidade a Energia: a criatura sofre o dobro do dano causado por um tipo de energia. Por exemplo, uma criatura com vulnerabilidade a frio sofrendo um ataque que cause 20 pontos de dano de frio perde 40 PV.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Tempestade de Ferrões: como uma ação padrão, o kaiju insetoide pode fazer um ataque de toque à distância contra cada criatura a até 90m, gastando 1 PM para cada criatura. Os ferrões carregam um veneno terrível (ferimento, Fort CD 28, 2d6 Con).

Kaiju titã — ND 25

Estes kaiju humanoides são os mais raros, acreditando-se serem uma versão ainda mais avançada e inteligente dos titãs descomunais. Como estes, também podem surgir liderando bandos de titãs.

Monstro 28, Colossal (alto), Desumano

Iniciativa +12

Sentidos: Percepção +24, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 45 (+14 nível, –1 Des, –8 tamanho, +30 natural).

Pontos de Vida: 560.

Pontos de Magia: 56.

Resistências: Fort +28, Ref +19, Von +15, cura acelerada 30/crítico (veja adiante).

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 pancadas +35 (4d8+31 esmagamento) ou agarrar +39 ou mordida +42 (8d6+31, apenas contra alvos agarrados).

Habilidades: For 45, Des 8, Con 27, Int 10, Sab 13, Car 6, Hon 0.

Cura Acelerada: kaiju titãs regeneram todo e qualquer dano, mesmo quando decapitados ou reduzidos a pedaços, sempre voltando à vida. O único dano que impede sua cura acelerada é aquele causado por acertos críticos.

Fúria Explosiva: como se recorrendo a energias de fonte desconhecida, um kaiju titã pode mover-se e atacar com velocidade incrível para seu tamanho. Ele pode gastar 4 PM como uma ação livre para realizar uma ação adicional (padrão ou movimento).

Youkai

Este vasto grupo inclui todas as criaturas sobrenaturais, não nascidas no mundo material.

Muitas vieram de outros lugares, até mesmo de além deste plano. Outras não são feitas de carne, mas energias fundamentais do universo. Outras surgem por ocorrência de fenômenos místicos. E outras, ainda, são simplesmente as almas dos falecidos — conhecidas como *shiryou* ou, em outros lugares, "mortos-vivos".

Diferente de outras criaturas, youkai não possuem uma natureza dualista; seu corpo e alma são um só. Assim, quando um youkai morre, sua alma não abandona o corpo; em vez disso, é destruída ou devolvida a seu mundo nativo. Por isso, youkai normalmente não podem ser ressuscitados.

A maioria dos youkai possui as seguintes características:

- Não precisam respirar, se alimentar e dormir.
- Destruídos quando seus PV chegam a 0.
- Visão no escuro.

Shiryou. Os mortos inquietos são um tipo especial de youkai. Todos possuem as seguintes características:

- Valor nulo de Constituição. Shiryou são imunes a efeitos que exigem testes de Fortitude, exceto aqueles que afetem especificamente shiryou.
- Imunidade a atordoamento, dano de habilidade, dano não letal, doenças, enjoo, fadiga, paralisia, sangramento, sono e venenos.
- Não recupera pontos de vida com descanso.
- Sofre dano por efeitos de luz e recupera pontos de vida com efeitos de trevas.

Dragão celestial

Em outros lugares de Arton, dragões são grandes lagartos alados cuspidores de fogo, plenos de força mágica elemental. O dragão de Tamu-ra, no entanto, é um youkai. Moldado à imagem e semelhança de Lin-Wu, está entre os mais antigos e poderosos seres espirituais na existência, talvez superado apenas pelos deuses. Acredita-se que o próprio Imperador Tekametsu, regente supremo de Tamu-ra, seria na verdade um dragão celestial.

Dragões celestiais são alongados como serpentes, revestidos de escamas em cores muito vivas. Muitos têm grandes jubas, outros ostentam orgulhosas galhadas, e outros têm barbatanas vastas como velas de navios. Mesmo sem asas, voam de forma harmoniosa, serpenteante, como que nadando no ar. De fato, quase nunca tocam o chão, embora muitos sejam também aquáticos.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Nem todos os dragões celestiais têm sopro de chamas ou outras energias — na verdade, muito poucos compartilham essa temida habilidade dos dragões do Reinado. Seu verdadeiro poder está em sua vasta energia espiritual, capaz de alimentar os mais avançados jutsus. Dragões celestiais podem executar um grande número de jutsus por simples vontade, sem precisar de mantras ou selos. Tudo isso sem mencionar suas terríveis garras e mandíbulas.

Mesmo com todo o seu poder, os dragões celestiais foram forçados a buscar refúgio no Reino de Lin-Wu durante o ataque da Tormenta. Ali eles permaneceram no decorrer da Era Akumushi, manifestando-se no mundo material apenas em momentos críticos, geralmente para ajudar tamuranianos honrados em momentos de necessidade. Hoje, avistamentos de dragões na ilha têm sido relatados, mas ainda são eventos raros.

Embora estejam entre os seres mais honrados na existência, dragões celestiais estão longe de ser inofensivos. Em seu papel como mantenedores da honra, lei e ordem, são intolerantes com o crime e o mal. Mesmo um sentai imperial com samurais e shugenja pode ser alvo de sua ira. De fato, antes de decidir ajudar (ou poupar) um aventureiro, é bem possível que o dragão exija alguma provação de honra.

Culto: dragões celestiais são arquivos vivos de informação. Eles sempre podem escolher 10 em testes de Conhecimento.

Metamorfose (M): um dragão celestial pode executar o jutsu *transformação* sem aprimoramentos e sem custo em PM. Dragões curiosos usam esta habilidade para se misturar nas sociedades humanoides, e aprender sobre seus costumes.

Tesouro: triplo do padrão.

Dragão Celestial Jovem — ND 10

Youkai 12, Grande (comprido), Honrado

Iniciativa +16

Sentidos: Percepção +19, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 28 (+6 nível, +1 Des, +4 Hon, –1 tamanho, +8 natural).

Pontos de Vida: 144.

Pontos de Magia: 72 (limite 20).

Resistências: Fort +16, Ref +13, Von +16, imunidade a eletricidade, medo, paralisia, sono e vento, vulnerabilidade a ácido.

Deslocamento: 12m, voo 45m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +25 (2d6+19, 18) ou mordida +23 (2d6+19, 18) e 2 garras +22 (1d8+19).

Habilidades: For 29, Des 12, Con 19, Int 14, Sab 18, Car 16, Hon 19.

Perícias: Conhecimento +8, Diplomacia +22, Identificar Magia +21, Intuição +19.

Jutsus (M): um dragão celestial jovem pode executar os jutsus *ataque zen*, *aura zen*, *cólera de Lin-Wu*, *compreensão dos ancestrais*, *cura das cerejeiras em flor*, *forma espiritual*, *localização* e *viagem espiritual*. Ele não precisa entoar mantras ou fazer selos para executar seus jutsus.

Dragão Celestial Adulto — ND 15

Youkai 20, Enorme (comprido), Digníssimo

Iniciativa +23

Sentidos: Percepção +28, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 34 (+10 nível, +6 Hon, –2 tamanho, +10 natural).

Pontos de Vida: 260.

Pontos de Magia: 121 (limite 31).

Resistências: Fort +23, Ref +18, Von +23, imunidade a eletricidade, medo, paralisia, sono e vento, vulnerabilidade a ácido.

Deslocamento: 12m, voo 45m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +36 (3d6+27, 18) ou mordida +34 (3d6+27, 18) e 2 garras +33 (2d6+27, 18).

Habilidades: For 33, Des 10, Con 21, Int 16, Sab 20, Car 18, Hon 22.

Perícias: Conhecimento +13, Diplomacia +31, Identificar Magia +30, Intimidação +27, Intuição +28.

Jutsus (M): um dragão celestial adulto pode executar os jutsus *anulação*, *ataque zen*, *aura zen*, *círculo de luz*, *cólera de Lin-Wu*, *compreensão dos ancestrais*, *cura das cerejeiras em flor*, *esconderijo secreto*, *forma espiritual*, *leitura de chacras*, *lâmina de vento*, *localização*, *viagem astral* e *viagem espiritual*. Ele não precisa entoar mantras ou fazer selos para executar seus jutsus.

Presença Celestial: a mera visão de um dragão celestial adulto pode fascinar ou amedrontar. Qualquer criatura a até 60m do dragão deve ser bem-sucedida em um teste de Vontade (CD 25). Em caso de falha, fica apavorada (se tiver Honra 9 ou menor e 5 níveis ou menos), abalada (se tiver Honra 9 ou menor e 6 níveis ou mais) ou fascinada (se tiver Honra 10+) pela cena. Uma criatura bem-sucedida no teste fica imune a esta habilidade por

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

um dia. O dragão pode ativar e desativar essa habilidade com uma ação livre.

Dragão Celestial Venerável ND 21

Youkai 26, Descomunal (comprido), Digníssimo

Iniciativa +29

Sentidos: Percepção +37, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 41 (+13 nível, +8 Hon, –4 tamanho, +14 natural).

Pontos de Vida: 468.

Pontos de Magia: 198 (limite 68).

Resistências: Fort +31, Ref +23, Von +31, imunidade a eletricidade, medo, fogo, frio, paralisia, sono e vento, vulnerabilidade a ácido.

Deslocamento: 12m, voo 60m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +44 (6d6+34, 18) ou mordida +42 (6d6+34, 18) e 2 garras +41 (2d10+34, 18).

Habilidades: For 37, Des 10, Con 27, Int 22, Sab 26, Car 24, Hon 26.

Perícias: Conhecimento +19, Diplomacia +40, Identificar Magia +39, Intimidação +36, Intuição +37.

Jutsus (M): um dragão celestial venerável pode executar os jutsus *anulação*, *armazenar jutsu*, *ataque zen*, *aura zen*, *bombardeio celestial*, *círculo de luz*, *cólera de Lin-Wu*, *compreensão dos ancestrais*, *cura das cerejeiras em flor*, *emprestar jutsu*, *esconderijo secreto*, *forma espiritual*, *katana celestial*, *leitura de chacras*, *lâmina de vento*, *localização*, *missão de honra*, *palanquim celestial*, *viagem astral* e *viagem espiritual*. Ele não precisa entoar mantras ou fazer selos para executar seus jutsus.

Presença Celestial: a mera visão de um dragão celestial venerável pode fascinar ou amedrontar. Qualquer criatura a até 90m deve ser bem-sucedida em um teste de Vontade (CD 35). Em caso de falha, fica apavorada (se tiver Honra 9 ou menor e 5 níveis ou menos), abalada (se tiver Honra 9 ou menor e 6 níveis ou mais) ou fascinada (se tiver Honra 10+) pela cena. Uma criatura bem-sucedida no teste fica imune a esta habilidade por um dia. O dragão pode ativar e desativar essa habilidade com uma ação livre.

Sopro: como uma ação padrão, o dragão celestial venerável pode gastar 6 PM para cuspir fogo em um cone de 9m. Todas as criaturas na área sofrem 23d12+20 pontos de dano de fogo. Um teste de Reflexos (CD 35) reduz o dano à metade.

Elementais

Estas criaturas de energia pura são nativas de mundos onde tudo é formado pelos seis elementos: terra, água, ar, fogo, luz ou trevas.

Elementais quase nunca visitam nosso mundo material, exceto quando invocados — o que geralmente só ocorre contra a sua vontade. Caso não sejam contidos, irrompem em fúria destrutiva contra aqueles que os raptaram (ou contra tudo ao redor). Invocar um elemental, sem os meios adequados para prendê-lo ou controlá-lo, é uma das coisas mais imprudentes que um conjurador pode tentar. No entanto, por serem necessários à fabricação dos mashin e outros construtos, os artífices de Tamu-ra invocam e aprisionam elementais com regularidade.

Elementais são apenas semi-inteligentes — ou melhor, sua inteligência é muito diferente da nossa. Seus mundos nativos são os ambientes mais hostis no multiverso, matariam em segundos qualquer humano desprotegido. Se essas criaturas são honradas ou desonradas, se têm cultura ou sociedade, não se sabe. A única certeza sobre eles é que são tremendamente violentos quando arrastados até aqui.

Todos os elementais têm as seguintes características:

• Imunidade a acertos críticos, dano de habilidade, doenças, enjoo, paralisia, sangramento, sono e venenos.

Tesouro: nenhum.

Elemental do Ar Pequeno ND 1

Uma nuvem amorfa e mutável, com áreas de vapor escuro que sugerem a existência de dois olhos e boca.

Youkai 2, Pequeno

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +5, visão no escuro.

Classe de Armadura: 15 (+1 nível, +1 tamanho, +3 Des).

Pontos de Vida: 12.

Pontos de Magia: 6.

Resistências: Fort +3, Ref +6, Von +3, imunidade a vento, vulnerabilidade a ácido.

Deslocamento: voo 30m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +6 (1d4+1 vento).

Habilidades: For 10, Des 17, Con 10, Int 2, Sab 11, Car 11, Hon –.

Maestria Aérea: todas as criaturas sofrem –1 nas jogadas de ataque e dano contra um elemental do ar.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Vendaval: o elemental do ar pode se transformar momentaneamente em um forte vendaval, que derruba e machuca as criaturas ao redor. Todas as criaturas a até 3m caem no chão e sofrem 1d4+1 de dano de vento. Um teste de Reflexos bem-sucedido (CD 15) evita a queda e reduz o dano à metade. Usar esta habilidade é uma ação livre, e custa 3 PM.

Elemental do Fogo Pequeno — ND 1

Uma pequena coluna de chamas que avança deslizando sobre o chão, queimando tudo em seu caminho.

Youkai 2, Pequeno

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +1, visão no escuro.

Classe de Armadura: 14 (+1 nível, +1 Des, +1 tamanho, +1 Esquiva).

Pontos de Vida: 12.

Pontos de Magia: 6.

Resistências: Fort +3, Ref +4, Von +3, imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +5 (1d4+3 fogo).

Habilidades: For 14, Des 13, Con 10, Int 2, Sab 11, Car 11, Hon –.

Incendiar: ao causar dano, o elemental pode gastar 1 PM como uma ação livre para tentar incendiar seu alvo. A vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Reflexos (CD 15) ou pegará fogo, sofrendo 1d6 pontos de dano de fogo por rodada. Apagar o fogo exige uma ação completa, ou uma ação padrão e um teste de Reflexos bem-sucedido (CD 15).

Elemental da Água Médio — ND 3

Este elemental tem um corpo feito de água, com uma forma vagamente humanoide. Andando sobre terra seca, ele parece mais sólido, como se coberto por um fino de filme de gelo.

Youkai 4, Médio

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +7, visão no escuro.

Classe de Armadura: 19 (+2 nível, +1 Des, +6 natural).

Pontos de Vida: 36.

Pontos de Magia: 12.

Resistências: Fort +7, Ref +5, Von +5, imunidade a frio, vulnerabilidade a fogo.

Deslocamento: 6m, natação 30m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 pancadas +6 (1d6+5 frio).

Habilidades: For 16, Des 13, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 10, Hon –.

Enxurrada: o toque de um elemental da água apaga automaticamente qualquer fogo mundano. Além disso, ele pode executar o jutsu *anulação* pelo custo normal, mas apenas contra efeitos de fogo.

Maestria Aquática: um elemental da água recebe +1 nas jogadas de ataque e dano quando ele e seu adversário estão em contato com a água, mas sofre –1 se ambos estiverem em terra firme.

Vórtice: um elemental da água submerso pode adquirir a forma de um redemoinho. Nessa forma ele não pode fazer ataques de pancada, mas pode entrar no espaço ocupado por outras criaturas de tamanho igual ou menor. Se fizer isso, a vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Reflexos (CD 15) ou ficará agarrada (girando nas águas do redemoinho) e sofrerá 1d6+2 pontos de dano por rodada. Usar esta habilidade é uma ação livre, custa 3 PM e dura pela cena. O elemental pode soltar a vítima como uma ação livre.

Elemental da Terra Médio — ND 3

Uma criatura de forma humanoide, feita de terra compacta, com feições simples.

Youkai 4, Médio

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção +7, visão no escuro.

Classe de Armadura: 22 (+2 nível, –1 Des, +3 Con, +8 natural).

Pontos de Vida: 36.

Pontos de Magia: 12.

Resistências: Fort +7, Ref +3, Von +4, imunidade a ácido, vulnerabilidade a vento.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +9 (1d8+7).

Ataques à Distância: jato de ácido +3 toque (1d4+2 ácido).

Habilidades: For 21, Des 8, Con 17, Int 2, Sab 11, Car 10, Hon –.

Empurrar: um elemental da terra recebe +4 em jogadas de ataque para empurrar (total +13).

Maestria Terrestre: um elemental da terra recebe +1 nas jogadas de ataque e dano se ele e seu adversário

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

estão em terra firme, mas sofre –1 se o adversário estiver voando ou nadando.

Elemental da Luz Enorme — ND 7

Uma enorme esfera flutuante de pura luz branca e sólida, que ilumina tudo ao seu redor com um calor agradável e acolhedor.

Youkai 16, Enorme (alto)

Iniciativa +16

Sentidos: Percepção +20, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24 (+8 nível, +8 Des, –2 tamanho).

Pontos de Vida: 160.

Pontos de Magia: 80.

Resistências: Fort +14, Ref +19, Von +10, cura acelerada 5/trevas, imunidade a eletricidade e luz, vulnerabilidade a trevas.

Deslocamento: voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +22 (2d8+20 eletricidade) ou 2 pancadas +21 (2d8+20 eletricidade).

Habilidades: For 18, Des 26, Con 19, Int 2, Sab 13, Car 12, Hon –.

Brilho: o elemental da luz emite luz intensa em uma área com 18m de raio centrada nele mesmo. Criaturas que sofrem penalidades e dano pela luz solar sofrem seus efeitos como se estivessem expostos à luz solar real. O elemental da luz pode usar uma ação livre para diminuir seu brilho para o equivalente a uma tocha.

Engolfar: como uma ação padrão e gastando 10 PM, um elemental da luz pode engolfar uma criatura de tamanho igual ou menor, que deve ser bem sucedida em um teste de Reflexos (CD 22) ou terá 30 PV curados. Caso a criatura esteja com pontos de vida máximos, receberá PV temporários, que duram pela cena. No entanto, essa infusão de vida pode ser perigosa — se receber PV temporários em quantidade maior que seus PV máximos, a criatura morrerá em uma explosão de energia vital. Este é um efeito de luz.

Pairar: quando gasta uma ação de movimento para se deslocar voando, o elemental da luz pode fazer uma ação padrão no meio do voo. A distância total percorrida não pode ser maior que seu deslocamento.

Elemental das Trevas Enorme — ND 7

Este elemental parece uma sombra animada e sólida; como um vazio na Criação, afasta a luz e alimenta-se da energia vital de tudo ao seu redor.

Youkai 16, Enorme (alto)

Iniciativa +26

Sentidos: Percepção +19, visão nas trevas.

Classe de Armadura: 23 (+8 nível, +7 Des, –2 tamanho).

Pontos de Vida: 176.

Pontos de Magia: 80.

Resistências: Fort +15, Ref +17, Von +11, imunidade a trevas, vulnerabilidade a eletricidade e luz.

Deslocamento: voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +22 (2d10+20 trevas) ou 2 pancadas +20 (2d10+20 trevas).

Habilidades: For 21, Des 25, Con 21, Int 2, Sab 13, Car 8, Hon –.

Energia Negativa: como um shiryou, o elemental das trevas sofre dano por efeitos de luz e recupera pontos de vida com efeitos de trevas.

Escuridão: o elemental das trevas irradia escuridão profunda em uma área com 18m de raio centrada nele mesmo. Luzes normais (tochas, velas, lanternas...) não funcionam, nem jutsus básicos de luz. Mesmo criaturas com visão no escuro são incapazes de ver através da escuridão mágica. Todas as criaturas na área têm camuflagem total por escuridão. O elemental das trevas pode usar uma ação livre para recolher a escuridão, mantendo a camuflagem total em si mesmo.

Névoa Negra: como uma ação padrão e gastando 3 PM, um elemental das trevas pode adquirir a forma de uma névoa negra, engolfando uma criatura de tamanho igual ou menor. Se fizer isso, a vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 22) ou receberá 1d6 níveis negativos. Para cada nível negativo causado, o elemental das trevas cura 5 PV. Este é um efeito de trevas.

Gaki — ND 1

Conhecidos no Reinado simplesmente como "zumbis", os gaki são mortos-vivos em grande tormento, eternamente famintos — mas incapazes de saciar sua fome, não importa o quanto comam. Têm aparência vagamente humana, com pele cinzenta e barrigas enormes, inchadas, jamais satisfeitas. Alguns também podem apresentar boca atrofiada, tornando ainda mais difícil comer. Embora tentem devorar praticamente qualquer coisa, preferem carne humana. Costumam vagar em bandos, procurando vítimas para dilacerar com as garras, antes de devorá-las (ou tentar).

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Youkai 2, Médio, Desumano

Iniciativa +0

Sentidos: Percepção +1, visão no escuro.

Classe de Armadura: 10 (+1 nível, –1 Des).

Pontos de Vida: 14.

Pontos de Magia: 6.

Resistências: Fort +3, Ref +2, Von +3, redução de dano 5/corte.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: garra +4 (1d6+3 corte).

Habilidades: For 15, Des 8, Con –, Int –, Sab 10, Car 1, Hon 0.

KYOUKOTSU ND 1/2

Embora sejam mais conhecidos por assombrar poços d'água, estes espíritos esqueléticos ocorrem em qualquer lugar onde houve mortes violentas. Muitas vezes são envoltos em mortalhas esfarrapadas, exibindo apenas o crânio vazio e cabelos emaranhados. Outros, contudo, ainda trajam suas antigas armaduras.

Como outros mortos-vivos, kyoukotsu surgem quando um corpo é descartado de forma inadequada, sem ritos funerários próprios. O rancor contido nos ossos cresce e perdura, fazendo o esqueleto erguer-se para atacar os vivos com garras ou armas. Relatos de aventureiros estrangeiros sugerem que os kyoukotsu são ainda mais agressivos e violentos que os esqueletos encontrados do Reinado.

Youkai 1, Médio, Desumano

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +0, visão no escuro.

Classe de Armadura: 14 (+1 Des, +3 armadura).

Pontos de Vida: 6.

Pontos de Magia: 3.

Resistências: Fort +2, Ref +3, Von +2, imunidade a frio, redução de dano 5/esmagamento.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: yari +2 (1d6+1).

Ataques à Distância: yari +2 (1d6+1 perfuração).

Habilidades: For 13, Des 13, Con –, Int –, Sab 10, Car 1, Hon 0.

Equipamento: yari, armadura ashigaru.

Tesouro: nenhum.

ODOKURO

Também chamados *gashadokuro*, estes mortos-vivos são esqueletos gigantescos que vagam à noite, jamais sendo vistos durante o dia. Quando estão em movimento, o sacolejar de seus ossos e dentes pode ser ouvido ao longe. No entanto, é mais comum encontrá-los em tocaia silenciosa perto de trilhas isoladas, erguendo-se subitamente para agarrar e devorar viajantes.

O odokuro surge em antigos campos de batalha onde morreram muitos soldados, cheios de dor e ódio em seus corações. Enquanto seus corpos apodrecem, essa raiva torna-se uma energia sobrenatural poderosa, fazendo com que os ossos de centenas de guerreiros moldem-se em um único esqueleto imenso. Seu tamanho exato depende de quantos cadáveres o formam, mas alguns podem igualar os próprios kaiju.

Todo odokuro costuma tentar agarrar suas vítimas para então matá-las a mordidas. Eles usam suas garras apenas contra adversários de uma categoria de tamanho inferior à sua (ou maiores).

ODOKURO ENORME ND 7

É o tipo mais comum, formado pelos corpos de pelo menos cem guerreiros. São quase sempre solitários, mas podem ocorrer em pequenos grupos na Ferida Profunda.

Youkai 10, Enorme (alto), Desumano

Iniciativa +13

Sentidos: Percepção +5, visão no escuro.

Classe de Armadura: 23 (+5 nível, –2 tamanho, +10 natural).

Pontos de Vida: 100.

Resistências: Fort +7, Ref +7, Von +7, imunidade a frio, redução de dano 10/esmagamento.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 garras +14 (2d6+12 corte) ou agarrar +24 ou mordida +20 (4d6+12, apenas contra alvos agarrados).

Habilidades: For 25, Des 11, Con —, Int —, Sab 10, Car 1, Hon 0.

Tesouro: padrão.

ODOKURO DESCOMUNAL ND 11

Muito mais raro, este esqueleto com quase 20m de altura forma-se onde morreram pelo menos mil guerreiros.

Youkai 16, Descomunal (alto), Desumano

Iniciativa +18

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Sentidos: Percepção +8, visão no escuro.

Classe de Armadura: 25 (+8 nível, –4 tamanho, +11 natural).

Pontos de Vida: 208.

Resistências: Fort +10, Ref +10, Von +10, imunidade a frio, redução de dano 15/esmagamento.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 garras +23 (2d8+12 corte) ou agarrar +37 ou mordida +25 (6d6+12, apenas contra alvos agarrados).

Habilidades: For 34, Des 10, Con —, Int —, Sab 10, Car 1, Hon 0.

Tesouro: padrão.

Odokuro Colossal — ND 15

A existência de um odokuro colossal nunca foi confirmada — seriam necessários dezenas de milhares de corpos para formá-lo, muito embora a história de Tamu-ra certamente registre matanças deste nível. Caso exista, este monstro será quase tão poderoso quanto os kaiju.

Youkai 28, Descomunal (alto), Desumano

Iniciativa +30

Sentidos: Percepção +31, visão no escuro.

Classe de Armadura: 36 (+14 nível, –1 Des, –8 tamanho, +21 natural).

Pontos de Vida: 420.

Resistências: Fort +16, Ref +15, Von +16, imunidade a frio, cura acelerada 10/luz, redução de dano 20/esmagamento.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 garras +35 (2d10+16 corte) ou agarrar +53 ou mordida +37 (8d6+16, apenas contra alvos agarrados).

Habilidades: For 42, Des 8, Con —, Int —, Sab 10, Car 1, Hon 0.

Tesouro: padrão.

Yuurei — ND 3

Em Tamu-ra existem dois tipos de pessoas. Uns acham que fantasmas existem. Os outros têm *certeza*.

Ao longo de sua história, a ilha foi palco de muito derramamento de sangue. Antigos senhores da guerra comandavam tropas em grandes batalhas pela supremacia. Constantes desastres naturais clamaram milhares de vidas. Tudo isso sem mencionar a maior das calamidades, a tempestade aberrante que varreu Tamu-ra de quase toda a vida. Em toda Arton, poucos lugares foram palco de tantas mortes violentas.

Yuurei é como são chamados os fantasmas em Tamu-ra — ou melhor, os mortos-vivos incorpóreos. Existem muitos tipos, com diferentes poderes e habilidades. No entanto, quase todos têm a mesma aparência que apresentavam em vida, incluindo as roupas usadas quando morreram ou foram enterrados — por isso é comum serem vistos em quimonos funerários brancos, ou armaduras de guerreiros caídos. Alguns exibem o ferimento responsável por sua morte. Outros têm cabelos longos e desgrenhados cobrindo o rosto. São translúcidos, quase invisíveis, às vezes tão tênues que parecem não ter pés.

Yuurei são almas presas a este mundo por emoções negativas, como obsessão, medo, ódio ou vingança. Normalmente assombram o lugar onde morreram, ou a pessoa culpada por sua morte, ou seus entes queridos e descendentes. Alguns simplesmente não acreditam estar mortos; tal é a determinação tamuraniana que, às vezes, nem mesmo a morte é pretexto para abandonar um objetivo. Para ajudá-los a partir, pode ser necessário encontrar seu corpo perdido, realizar um rito funerário, levar seu assassino à justiça, cumprir uma missão inacabada ou até algo simples como entregar uma mensagem a alguém.

Youkai 3, Médio, Desumano

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +6, visão no escuro.

Classe de Armadura: 13 (+1 nível, +1 Des, +1 Esquiva).

Pontos de Vida: 18.

Pontos de Magia: 6.

Resistências: Fort +3, Ref +4, Von +3, incorpóreo.

Deslocamento: voo 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: toque +4 (1d6 de Força).

Habilidades: For 13, Des 13, Con –, Int –, Sab 10, Car 10, Hon 0.

Perícias: Furtividade +11.

Sensibilidade à Luz: yuurei ficam ofuscados (–1 em ataques) sob luz solar ou o jutsu *brilho de Tai'Yang*.

Toque Sombrio: o toque de um yuurei causa 1d6 pontos de dano de Força. Uma criatura reduzida a Força 0 passa a sofrer dano de Constituição. Se morrer por esta habilidade, a criatura torna-se um yuurei no próximo anoitecer. O yuurei recém-criado estará sob comando daquele que o gerou.

Tesouro: nenhum.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

ONI — ND 5

Oni são diabos e demônios que assolam Tamu-ra. Originários de numerosos outros mundos, eles chegam aqui com objetivos variados — mas sempre envolvendo atos cruéis, malignos, desonrados. Parecem existir com o único propósito de perpetrar o mal.

Oni são seres *opostos* à honra, praticamente incapazes de realizar um ato digno. Quase qualquer coisa que digam é insulto, provocação, mentira ou trapaça. Lutam sujo, sempre buscando colocar o oponente em alguma desvantagem, realizando emboscadas, causando distrações, atacando pelas costas, lutando em maior número. De fato, usam táticas muito parecidas com os ninjas — exceto que oni são ainda mais violentos, selvagens, sedentos de sangue.

Oni podem ser invocados através de rituais específicos, mas apenas os jutsus mais avançados podem mantê-los sob controle. Em seu desespero, muitos shinkan e wu-jen chegaram a invocar bandos de oni para lutar contra a Tormenta. Aqueles que não foram destruídos apenas abraçaram a corrupção, juntando-se às forças invasoras. De fato, rumores dizem que um oni poderoso (talvez mais de um) declarou Kiri'Kizu como seu feudo pessoal, onde vem reunindo um exército youkai. Vários sentai foram enviados para investigar, até agora sem sucesso.

As estatísticas a seguir descrevem o tipo mais comum de oni, encontrado vagando em pequenos grupos na Ferida Profunda e outros pontos de Tamu-ra. Estes têm pele azulada, cabelos negros compridos e um par de chifres longos; vestem lamelar e empunham machados de batalha.

Youkai 6, Médio, Desumano

Iniciativa +10

Sentidos: Percepção +8, faro, visão nas trevas.

Classe de Armadura: 21 (+3 nível, +1 Des, +5 lamelar, +2 natural).

Pontos de Vida: 60.

Pontos de Magia: 18.

Resistências: Fort +8, Ref +6, Von +5, imunidade a doenças, fogo e veneno, redução de dano 5.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: machado de batalha +10 (1d8+4, x3) ou machado de batalha +8 (1d8+4, x3) e chifres +8 (1d6+4 mais doença).

Habilidades: For 19, Des 12, Con 17, Int 10, Sab 9, Car 6, Hon 0.

Perícias: Atletismo +10, Intimidação +13.

Doença: sofrer dano dos chifres de um oni exige um teste de Fortitude (CD 16). Em caso de falha, a vítima contrai calafrios diabólicos (veja no **Capítulo 6: Mestrando**).

Equipamento: lamelar, machado de batalha.

Tesouro: padrão.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

CAPÍTULO OITO

RECOMPENSAS

No Império de Jade, atos heroicos são recompensados. Mais que isso, superação de desafios e aventuras em geral tornam alguém mais experiente, confiante e poderoso.

Em muitas aventuras de mangás e animes, os heróis muitas vezes começam se esforçando para derrotar capangas e inimigos fracos e terminam enfrentando desafios cósmicos como grandes demônios e espíritos imortais!

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

A progressão em poder de um personagem é medida em *níveis*. Estes, por sua vez, são obtidos através de *pontos de experiência*, ou XP.

Você precisa de certa quantidade de XP para alcançar o próximo nível. Cada situação perigosa ou desafiadora (monstro derrotado, armadilha desativada, enigma decifrado...) oferece XP, conforme seu nível de desafio, ou ND — uma medida da dificuldade daquele desafio em questão.

Multiplique o nível de desafio (ND) da ameaça por 300. Essa é a quantidade de XP que o desafio renderá. Divida por igual entre todos os integrantes do sentai.

CÁLCULO DE EXPERIÊNCIA: ND X 300 = XP.

Por exemplo: derrotar um oni (ND 5) rende 1.500 XP ao todo (300 multiplicado por 5). Em um sentai formado por 4 aventureiros, cada um receberia 375 XP pela vitória (1.500 dividido por 4).

Note que os personagens só ganham XP por vencer desafios difíceis, reais. Um inimigo de ND 5 ou mais pontos menor que o grupo não rende XP nenhum — os heróis não podem mais aprender nada enfrentando-o, não há nenhuma dificuldade.

Muitos grupos preferem lidar com quaisquer monstros ou vilões da maneira mais direta e definitiva — matando-os. Isso pode não ser muito inteligente e certamente não é a solução ideal para personagens de Honra elevada, especialmente quando o inimigo já se rendeu. Você não precisa conceder XP apenas por inimigos mortos: o importante é derrotá-los. Se um wu-jen enlouquecido é vencido e aprisionado, os aventureiros recebem XP. Um oni-real banido para sua dimensão de origem rende XP, da mesma forma que se fosse destruído. Se a vitória é real e decisiva, o XP é o mesmo.

Em geral, também é bom premiar boas interpretações e sacadas inteligentes com pontos de experiência. Quando os jogadores vencem um desafio com inteligência, interpretação e pensamento rápido, decida um ND para a situação e conceda XP da mesma forma. Mas cuidado para não distribuir pontos e mais pontos apenas por interpretações razoáveis, ou você terá um grupo de semideuses que nunca se aventuram, apenas conversam!

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Tesouros

Muitos vilões guardam fortunas em ouro e joias. Adversários menores carregam valores de suas vítimas anteriores. Os heróis podem entregar esse tesouro a seus superiores, ou usá-lo para ajudar vítimas das forças do mal — especialmente aqueles de Honra elevada. No entanto, a maioria dos personagens toma essas riquezas para si, como recompensa por seu esforço e risco.

Tesouro em Combate

Quase todos os combates proporcionam tesouro para o grupo, que pode vir na forma de riquezas (moedas e outros objetos valiosos, como gemas e obras de arte) e equipamento. Para determinar o tesouro de um combate, role duas vezes na tabela nestas páginas — uma vez na coluna Riquezas, e outra na coluna Equipamento —, na linha equivalente ao nível de desafio da criatura derrotada. Caso o sentai tenha derrotado mais de uma criatura, role uma vez e multiplique o resultado pelo número de criaturas.

O ND de um adversário tipicamente é igual a seu nível de experiência. Para criaturas, procure em suas estatísticas.

A descrição de cada criatura indica o tesouro que ela fornece quando derrotada. "Nenhum" indica que a criatura não traz tesouro. Nesse caso, não use a tabela.

"Padrão" indica tesouro típico para alguém de mesmo poder. Use a tabela sem nenhuma modificação. "Dobro" ou "triplo do padrão" indica que a criatura tem uma grande quantidade de tesouro; use a tabela, mas duplique ou triplique quaisquer resultados.

Tesouro por Nível de Desafio

ND	d%	Riquezas	d%	Equipamento
1/3	01-40	—	01-60	—
	41-75	1d4x10 ¥p	61-75	Item diverso
	76-100	2d6x10 ¥p	76-100	Arma
1/2	01-35	—	01-55	—
	36-75	1d6x10 ¥p	51-75	Item diverso
	76-100	1d4x100 ¥p	76-100	Arma
1	01-30	—	01-50	—
	31-75	1d6x100 ¥p	51-75	Item diverso
	76-95	2d4x100 ¥p	76-95	Arma
	96-100	2d12x10 ¥o	96-100	Armadura
2	01-25	—	01-45	—
	26-75	1d8x100 ¥p	46-70	Item diverso
	76-95	3d6x10 ¥o	71-90	Arma
	96-100	4d8x10 ¥o	91-100	Armadura
3	01-20	—	01-40	—
	21-70	1d10x10 ¥p	41-65	Item diverso
	71-95	3d8x10 ¥o	66-90	Arma
	96-100	4d12x10 ¥o	91-100	Armadura
4	01-15	—	01-30	—
	16-65	3d8x100 ¥p	31-70	Arma
	66-95	1d6x100 ¥o	71-95	Armadura
	96-100	1d10x100 ¥o	96-100	Arma obra-prima
5	01-10	—	01-25	—
	11-60	3d10x10 ¥o	26-60	Armadura
	61-90	2d4x100 ¥o	61-90	Arma obra-prima
	91-100	1 gema	91-100	Armadura obra-prima

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

6	01-10	—	01-25	—
	11-60	1d4x100 ¥o	26-65	Arma obra-prima
	61-90	2d6x100 ¥o	66-95	Armadura obra-prima
	91-100	1 gema	96-100	Arma de material especial
7	01-10	—	01-25	—
	11-60	1d6x100 ¥o	26-65	Armadura obra-prima
	61-90	3d4x100 ¥o	66-95	Arma de material especial
	91-100	1d3 gemas	96-100	Armadura de material especial
8	01-10	—	01-25	—
	11-60	1d8x100 ¥o	26-70	Arma de material especial
	61-90	2d8+1x100 ¥o	71-90	Armadura de material especial
	91-100	1d3+1 gemas	91-100	Item mágico menor
9	01-10	—	01-25	—
	11-60	2d4x100 ¥o	26-65	Arma de material especial
	61-90	2d10+1x100 ¥o	66-85	Armadura de material especial
	91-100	1d4+1 gemas	86-100	Item mágico menor
10	01-10	—	01-25	—
	11-60	2d6x100 ¥o	26-55	Arma de material especial
	61-90	1d3+2 gemas	56-80	Armadura de material especial
	91-100	1 obra de arte	81-100	Item mágico menor
11	01-15	—	01-50	—
	16-85	2d10x100 ¥o	51-90	Item mágico menor
	86-100	2d4 gemas	91-100	Item mágico médio
12	01-15	—	01-50	—
	16-85	3d10x100 ¥o	51-85	Item mágico menor
	86-100	1d3 obras de arte	86-100	Item mágico médio
13	01-15	—	01-50	—
	16-85	4d8x100 ¥o	51-80	Item mágico menor
	86-100	2d6 gemas	81-100	Item mágico médio
14	01-10	—	01-50	—
	11-80	3d12+1x100 ¥o	51-95	Item mágico médio
	81-100	1d4 obras de arte	96-100	Item mágico maior
15	01-10	—	01-45	—
	11-80	4d10x100 ¥o	46-95	Item mágico médio
	81-100	1d6 obras de arte	96-100	Item mágico maior
16	01-10	—	01-45	—
	11-80	4d12x100 ¥o	46-90	Item mágico médio
	81-100	2d4 obras de arte	91-100	Item mágico maior
17	01-10	—	01-45	—
	11-80	1d6x1.000 ¥o	46-85	Item mágico médio
	81-100	2d6 obras de arte	86-100	Item mágico maior
18	01-05	—	01-45	—
	06-75	1d8x1.000 ¥o	46-80	Item mágico médio
	76-100	2d6x1.000 ¥o	81-100	Item mágico maior
19	01-05	—	01-45	—
	06-75	2d4x1.000 ¥o	46-75	Item mágico médio
	76-100	3d6x1.000 ¥o	76-100	Item mágico maior
20	01-05	—	01-40	—
	06-75	1d12+1x1.000 ¥o	41-70	Item mágico médio
	76-100	2d10x1.000 ¥o	71-100	Item mágico maior

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Caso o sentai encontre gemas ou obras de arte, role 1d% na tabela correspondente para cada item. A tabela fornece exemplos — é mais interessante descrever "vocês encontram uma esmeralda verde, brilhante e sem falhas" do que "vocês encontram uma gema de 1.000 ¥o".

Caso o sentai encontre itens diversos, armas ou armaduras, role 1d% na tabela correspondente. Armas e armaduras mundanas têm 30% de chance de serem Pequenas, 60% de chance de serem Médias, e 10% de chance de serem de outro tamanho, à escolha do mestre.

Caso o sentai encontre itens mágicos, consulte a seção "Itens Mágicos", a seguir.

A maneira como o sentai encontra o tesouro fica a cargo do mestre. Você pode simplesmente descrever "de-

GEMAS

d%	Valor	Média	Exemplos
01-25	4d4 ¥o	10 ¥o	Ágata listrada, ciclope ou do musgo; quartzo azul, hematita; lápis-lazúli; malaquita; obsidiana; rodocrosita; (turquesa) olho de tigre; pérola (irregular); água-marinha.
26-50	2d4x10 ¥o	50 ¥o	Heliotropo (ou pedra sangue); cornalina; (topázio) citrino; iolita; jaspe; adulária; ônix; perídoto; cristal de rocha (quartzo hialino); quartzo rosa; zircão.
51-70	4d4x10 ¥o	100 ¥o	Âmbar; ametista; coral; piropo ou grossularite (grossulária); lignito; pérola branca, dourada, rosa ou prateada; espinela vermelha; turmalina.
71-90	2d4x100 ¥o	500 ¥o	Alexandrita; água-marinha; espinela violeta; pérola negra; espinela azul escuro; topázio amarelo.
91-99	4d4x100 ¥o	1.000 ¥o	Jade; esmeralda; opala branca, negra ou vermelha; safira azul; coríndon amarelo ou púrpura; safira-estrela azul ou negra; rubi estrela.
100	2d4x1.000 ¥o	5.000 ¥o	Jade celestial; esmeralda verde-claro; diamante branco-azulado, canário, rosa, marrom ou azul; zircão vermelho ou transparente.

OBRAS DE ARTE

d%	Valor	Média	Exemplos
01-10	1d10x10 ¥o	55 ¥o	Vaso de cerâmica esmaltado em cor simples; estatueta de marfim entalhado; pequeno bracelete de ouro finamente trabalhado.
11-25	3d6x10 ¥o	105 ¥o	Vestimentas de seda; pente de prata com muitos citrinos; lanterna de seda em forma de pagode; vaso de calcedônia decorado com crisântemos.
26-40	1d6x100 ¥o	350 ¥o	Pintura grande e colorida em papel de seda; karakuri de madeira com ornamentos de lápis-lazúli; candelabro de prata com flores de lótus esculpidas.
41-50	1d10x100 ¥o	550 ¥o	Conjunto de estatuetas de marfim de três vanaras em meditação; tanto cerimonial ornada em ouro com pérola dourada na ponta do cabo.
51-60	2d6x100 ¥o	700 ¥o	Biwa de madeira exótica decorado com turmalinas; conjunto de chá em cerâmica decorado com fios de ouro.
61-70	3d6x100 ¥o	1.050 ¥o	Vaso de coral esmaltado com pinturas delicadas; ídolo de prata maciça com olhos de âmbar.
71-80	4d6x100 ¥o	1.400 ¥o	Colar de oração com contas de ágata; conjunto de pratos de cerâmica pintados e decorados em ouro.
81-85	5d6x100 ¥o	1.750 ¥o	Altar de madeira exótica com decorações de flor de lótus; prato de jade em forma de crisântemo.
86-90	1d4x1.000 ¥o	2.500 ¥o	Katana ornamental em forma de dragão celestial; gongo de bronze folheado a ouro; espelho de prata com cabo esculpido em jade.
91-95	1d6x1.000 ¥o	3.500 ¥o	Estatueta de falcão em bronze em um galho natural envernizado; tiara ornada com águas-marinhas.
96-99	2d4x1.000 ¥o	5.000 ¥o	Estatueta de jade de um dragão celestial; daisho ornamental esmaltado em negro decorado com pérolas negras.
100	2d6x1.000 ¥o	7.000 ¥o	Jogo de chá em cerâmica esmaltada decorado com esmeraldas; anel de ouro com jade celestial.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

ITENS DIVERSOS

D%	ITEM
01	Algemas
02	Amuleto de jade
03-12	Bálsamo restaurador
13-16	Bomba de fumaça
17-21	Corda
22-26	Corda de seda
27-28	Espelho
29-33	Furoshiki
34-38	Futon
39-40	Instrumento musical
41-42	Kit de artesão
43-44	Kit de disfarces
45-46	Kit de ladrão
47-48	Kit de medicamentos
49-53	Lanterna
54-58	Mochila
59-63	Papel
64-65	Pé de cabra
66-70	Pederneira
71-72	Pedra de tinta
73-74	Pincel
75-79	Ração de viagem
80-89	Tocha
90-94	Tokkuri
95-96	Vara de madeira
97-100	Vela

ARMADURAS

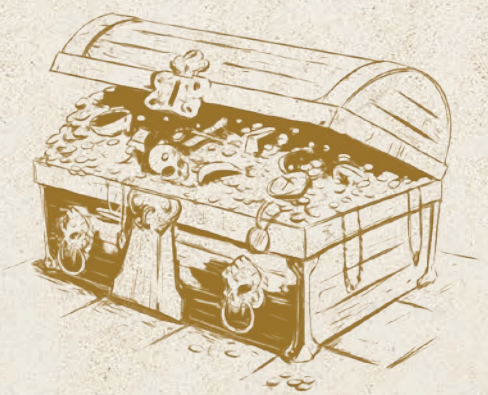
D%	ITEM
01-10	Armadura ashigaru
11-15	Armadura de couro
16-20	Armadura de ossos
21-23	Carapaça kappa
24-33	Char-aina
34-36	Escudo leve
37-39	Escudo pesado
40-49	Haramaki
50-59	Lamelar
60-70	O-yoroi
71-80	Suchiiru
81-90	Vestimenta (jogue novamente) 01-40) Booken-fuku 41-60) Dai'zenshi-fuku 61-90) Quimono 91-80) Shinobi shozoku
91-100	Yoroi

ARMAS

D%	ITEM	D%	ITEM
01-02	Azagaia	57-58	Lajatang
03-05	Besta leve	59	Leque
06-08	Besta pesada	60-61	Maça
09-12	Bo	62-63	Machadinha
13	Chakram	64-65	Machado de batalha
14	Chicote	66-68	Mangual
15-17	Chuan	69-70	Naginata
18-19	Cimitarra	71	Neko-te
20-21	Clava	72-73	Ninja-to
22-26	Daikyu	74-75	Nodachi
27-28	Espada curta	76-77	Nunchaku
29-31	Espada longa	78	Picareta
32-35	Fita de tecido	79	Rede
36-37	Flechas (x10)	80-81	Sai
38	Fukiya	82	Sansetsukon
39	Granada	83-84	Shuriken (x10)
40-42	Hankyu	85	Tacape
43	Jian	86-87	Tanto
44	Jitte	88-89	Tetsubo
45	Kakko'Dai	90-91	Tonfa
46-47	Kama	92	Tridente
48-52	Katana	93-94	Virotes (x10)
53	Kra'Tann	95-96	Wakizashi
54-55	Kunai	97-98	Yari
56	Kusari-gama	99-100	Zanbatou

MATERIAIS ESPECIAIS

D%	ITEM
01-15	Aço-rubi
16-45	Akamono
46-70	Bambu suchiiru
71-100	Jade



RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

pois de derrotar os ogros, vocês vasculham suas bolsas e encontram o seguinte...” ou preparar algo mais elaborado.

Por exemplo, um bando de bandidos nezumi que ataca o sentai em uma estrada provavelmente não terá todo o seu tesouro consigo. Em vez disso, podem ter um covil próximo onde guardam o fruto de seus roubos. Depois de derrotar os nezumi, os personagens podem vasculhar as redondezas em busca desse esconderijo.

Outro exemplo: em uma aventura que envolva explorar um antigo templo, o mestre pode determinar que o tesouro de todos os combates está em uma sala trancada e protegida por armadilhas. Ao derrotar guardas em um corredor qualquer, o sentai não encontrará nenhum tesouro. Entretanto, se conseguirem acesso a essa câmara, terão todo o tesouro de uma só vez.

TESOURO MÉDIO POR ENCONTRO

Nível	Tesouro por Encontro	Nível	Tesouro por Encontro
1º	60 ¥o	11º	2.100 ¥o
2º	90 ¥o	12º	3.000 ¥o
3º	120 ¥o	13º	3.900 ¥o
4º	300 ¥o	14º	5.400 ¥o
5º	300 ¥o	15º	6.900 ¥o
6º	600 ¥o	16º	9.000 ¥o
7º	600 ¥o	17º	11.100 ¥o
8º	900 ¥o	18º	13.800 ¥o
9º	900 ¥o	19º	16.500 ¥o
10º	1.500 ¥o	20º	19.800 ¥o

TESOURO EM OUTRAS SITUAÇÕES

O mestre pode fornecer tesouros por outras situações que não envolvam combate — normalmente, na forma de recompensas por atos realizados pelo grupo. Se os personagens resgatam a filha de um mercador, ele pode presenteá-los com tesouro.

Esta também é uma forma de garantir que o grupo receba o tesouro devido por uma aventura. Afinal, se os personagens são convocados por um magistrado para acabar com uma infestação de yuurei na Torre Lilás, podem passar a aventura inteira sem ganhar um único tesouro (pois yuurei são criaturas com tesouro “nenhum”). Para resolver isso, no fim da aventura o magistrado pode recompensá-los com valor equivalente ao que teriam ganhado pelos combates, se os yuurei possuíssem tesouro “padrão”.

CONTROLANDO A RIQUEZA

É importante manter a riqueza do sentai sob controle. Um grupo com dinheiro demais para seu nível terá acesso a itens que não deveria ter, tornando os desafios muito fáceis. O inverso também é verdadeiro — um grupo pobre terá mais dificuldade para sobreviver às aventuras.

A tabela **Tesouro Médio por Encontro**, acima, apresenta o tesouro médio que o grupo deve receber em cada encontro (combate ou resolução de outros desafios). A palavra-chave aqui é “médio” — os personagens não precisam ganhar esse valor exato. Mas, se passarem por muitos combates sem ganhar nada, faça com que recebam esse tesouro em outra ocasião (como visto em “Tesouro em Outras Situações”). Por outro lado, se estão muito ricos, deveriam passar por uma série de combates contra criaturas sem tesouro, até a situação se normalizar.

Um grupo de quatro aventureiros deve vencer 13-14 encontros de ND igual ao seu para subir de nível. Assim, ao longo de cada nível, um sentai deve conquistar de 13 a 14 vezes o valor na tabela. Por exemplo, um sentai com membros de 3º nível deve ganhar entre 1.560 e 1.680 ¥o até chegar ao 4º nível (390 a 420 ¥o por personagem).

Outra maneira de garantir que o grupo tenha riqueza apropriada é comparar seu nível e riqueza com a tabela **Dinheiro Inicial** do **Capítulo 3**. Um personagem de 10º nível, por exemplo, deve ter posses que somam perto de 13.000 ¥o. Se tiver muito mais ou muito menos, algo está errado e precisa ser ajustado.

Ajustes por casta são aplicados apenas a personagens recém-criados: um nai’nin que se aventura há vários níveis não deve necessariamente ter recursos 50% menores que seus companheiros shimin.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Itens Mágicos

O uso das energias cósmicas é muito difundido entre os heróis e aventureiros do Império de Jade, seja por meio de habilidades de classe, talentos ou jutsus. No entanto, itens mágicos são um tanto raros.

Os heróis do Império confiam mais nas próprias capacidades que em objetos para garantir sua vitória. Mesmo classes que recebem itens mágicos, como o samurai e o onimusha, valorizam esses objetos, mas sem esquecer que o verdadeiro poder vem da honra, do respeito aos ancestrais — ou infelizmente, no caso do onimusha, dos invasores aberrantes.

Por outro lado, itens mágicos são especiais! Uma arma mágica não será apenas uma ferramenta para ser usada e descartada assim que surgir algo melhor. Um kensei precisará lutar muito para conseguir uma arma encantada — e quando encontrá-la, descobrirá que é única, especial e poderosa. O mítico Tesouro Imperial do Japão inclui apenas a Kusanagi-no-Tsurugi, não dúzias de espadas. Shiro Nomatsu, sumo-sacerdote de Lin-Wu, tem *uma* katana mágica, sua espada ancestral; não um arsenal inteiro!

Itens mágicos são uma das formas mais marcantes de recompensa para os heróis. Conceda-os apenas em momentos especiais, após bastante esforço. Tente pensar em pelo menos um item para cada personagem no grupo, ligado à sua personalidade, estilo e táticas. O momento da conquista de um tesouro mágico deve ser memorável.

Métodos para a fabricação de itens mágicos são raros, exigindo períodos longos de dedicação exclusiva. Uns poucos conjuradores sabem como produzi-los — mas a maioria foi forjada no passado, por feiticeiros lendários, espíritos travessos, ou pelos próprios deuses. Além disso, fabricar esses itens é trabalho duro, executado por artífices que passam a vida em laboratórios, oficinas e torres — e não por heróis exploradores de masmorras.

Itens mágicos são divididos em: armas, armaduras, *ofuda*, amuletos e acessórios. Eles também são divididos entre itens menores, médios e maiores.

Identificando Itens Mágicos

Alguns itens mágicos parecem comuns, sem nada de especial. Outros são visivelmente encantados: brilham, zunem ou são cobertos de ideogramas ou gemas faiscantes. Cabe ao mestre decidir como cada item se parece.

Quanto a seus poderes, alguns itens trazem inscrições indicando o que podem fazer; podem ser mágicas, mudando para um idioma que o usuário saiba ler, ou então exigir o conhecimento de línguas exóticas, como tengo ou yaminogo. Outros itens podem não trazer nenhuma pista sobre seu funcionamento. Nesses casos, os poderes só ficam claros quando um personagem o identifica.

Pode-se desvendar os poderes de um item mágico (ou seja, identificá-lo) executando jutsus adequados, como *apreciar arte* e *leitura de chacras*; ou através da velha tentativa e erro. Você pode apenas pendurar no pescoço aquele pingente de escama de dragão e saltar de uma janela. Se for um *pingente da leveza*, seu poder será ativado. Se não for...

Utilizando Itens Mágicos

Armas, armaduras e amuletos funcionam automaticamente: basta empunhar, vestir ou colocar o item para que seus poderes funcionem. Ofuda devem ser ativados, de acordo com sua descrição. Acessórios existem em ambos os tipos — alguns ativam-se quando colocados, outros devem ser ativados de acordo com sua descrição. Via de regra, um personagem deve identificar o acessório para poder ativá-lo. Ativar um item mágico é uma ação padrão, a menos que sua descrição diga o contrário.

Para itens mágicos com efeitos que exigem um teste de resistência, a categoria do item determina a classe de dificuldade.

- **Item menor:** CD 15.
- **Item médio:** CD 22.
- **Item maior:** CD 28.

Itens que executam jutsus, ou com efeitos idênticos, usam a CD do jutsu em questão.

Executar jutsus através de um item mágico é mais simples, sem as limitações normais: você não precisa se concentrar, fazer selos ou entoar mantras (veja mais em "Executando Jutsus", no **Capítulo 4**). Usar jutsus desonrados através de itens mágicos causa dano de Honra normalmente, a menos que descrito o contrário.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Regra Opcional: Melhorando Itens Mágicos

A batalha final contra o grande vilão se aproxima. Enquanto as armas mágicas do samurai e onimusha têm os poderes certos para colocar fim à ameaça, o kensei está insatisfeito com sua arma eleita. Ele poderia simplesmente vendê-la e tentar comprar outra, mas nem sempre é fácil encontrar itens mágicos exatamente como se deseja. (De fato, é *bastante* difícil.)

Para permitir uma maior flexibilidade nos itens mágicos do grupo, o mestre pode considerar usar as seguintes regras opcionais.

Oferenda

Um item obra-prima ou mágico pode ser depositado em um templo, pagode ou outro local sagrado, como um altar em um bosque de bordos habitado por espíritos gentis. O usuário então faz uma oferenda em alimentos, incensos, tecidos e outros objetos rituais, no valor equivalente ao item mágico que deseja obter. Após certo tempo (1d6 dias para itens menores, 1d4 semanas para médios ou 1d12 meses para maiores), o personagem será visitado em sonhos ou receberá sinais de que o item está pronto. Normalmente, não é possível mudar um tipo de item para outro — se você tem uma katana, não pode fazer uma oferenda para obter uma kusari-gama mágica. Mas, em alguns casos, o item *pode* sofrer uma transformação; não seria tão estranho a katana aumentar de tamanho magicamente, tornando-se uma nodachi.

Reforja

Para alterações mais profundas — como acrescentar aço-rubi a uma arma, por exemplo —, é possível encontrar um artífice que aceite efetuar uma reforja. Embora isso pareça relacionado a armas ou objetos de metal, qualquer alteração ou substituição de componentes básicos em um item é uma reforja. Nesse caso, além de providenciar as matérias-primas, o personagem deve pagar o custo total do novo item (esse valor também inclui o trabalho do forjador). Na prática, é o mesmo que comprar um novo item, mas o item anterior não é "perdido". Isso é especialmente importante no caso de objetos especiais, como as armas ancestrais de um samurai. O processo de reforja também pode consertar um item quebrado ou destruído, concedendo novos poderes mágicos. O tempo de reforja é igual à metade do tempo para fabricar um item com a perícia Ofício.

Limites de Itens Mágicos

Um personagem pode usar tantas armas mágicas quanto puder empunhar, e mais quatro itens mágicos entre armaduras, amuletos e acessórios. Por exemplo, alguém pode usar uma armadura mágica e três acessórios, como um elmo, um anel e um par de sandálias. Se vestir um quinto item mágico, ele não terá efeito algum, a menos que o usuário remova um dos outros. Ofuda não contam nesse limite.

Bônus de itens mágicos acumulam com bônus de outras fontes (talentos, jutsus...), mas não entre si. Então, usar dois *amuletos do relâmpago* vai fornecer apenas +4 em testes de resistência contra eletricidade, não +8. Do mesmo modo, usar um *quimono +2* sobre um *dai'zenshi-fuku +4* vai fornecer apenas CA+4 (o melhor entre ambos), não +6.

Destruindo Itens Mágicos

Para determinar os pontos de vida de um item mágico, consulte a seção "Quebrando Objetos", do **Capítulo 5: Jogando**. Itens mágicos têm o dobro dos pontos de vida de um item normal do mesmo tipo, e um bônus na redução de dano conforme sua categoria:

- **Itens menores:** RD +5.
- **Itens médios:** RD +10.
- **Itens maiores:** RD +20.

Por exemplo, uma *katana +4* (item mágico médio), que normalmente teria RD 10 e PV 5, tem RD 20 e PV 10.

Itens mágicos que não estejam sendo empunhados ou usados por uma criatura fazem seus próprios testes de resistência, com um bônus que depende de sua categoria: +2 para itens menores, +5 para médios e +10 para maiores.

Descrição de Itens Mágicos

Os itens mágicos descritos nas páginas seguintes são aqueles existentes no Império de Jade, embora muitos outros possam existir. Role dados nas tabelas se quiser decidir ao acaso, ou escolha como achar melhor.

Geração Aleatória de Itens Mágicos

Menor	Médio	Maior	Tipo de Item
01-05	01-10	01-35	Armas
06-10	11-20	36-55	Armaduras
11-80	21-60	—	Ofuda
81-90	61-80	56-70	Amuletos
91-100	81-100	71-100	Acessórios

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

ARMAS

Armas mágicas fornecem seu bônus nas jogadas de ataque e dano. Algumas também podem possuir outros poderes.

GERAÇÃO ALEATÓRIA

Para gerar uma arma mágica aleatoriamente, role na tabela de armas, na seção de "Tesouros", para escolher o tipo de arma. Então, role na tabela abaixo para determinar seu bônus e se terá poderes especiais. Cada vez que rolar "poder especial", role uma vez na tabela de poderes especiais mais adiante. Se rolar "arma específica", role na tabela de armas específicas mais à frente.

CATEGORIA

Para propósitos de testes de resistência, RD, PV e poderes especiais, a categoria de uma arma mágica é determinada da seguinte maneira: armas com bônus total +1 ou +3 são consideradas itens menores; +4 a +6, itens médios; +7 a +10, itens maiores.

Bônus acima de +5. Embora fale-se de armas +6 e superiores, nenhuma arma pode ter bônus mágico superior a +5. Qualquer bônus acima disso deve ser usado para comprar poderes especiais. Então, uma arma +5 com dois poderes especiais +1 equivale a uma arma +7, e custa +98.000 ¥o. Nenhum item pode ter bônus total acima de +10.

PREÇOS

O preço na tabela é somado ao preço de um item obra-prima do mesmo tipo. Então, uma *naginata flamejante* custa 15 ¥o (preço da arma) + 300 ¥o (obra-prima) + 2.000 ¥o (bônus mágico), para um total de 2.315 ¥o.

Armas duplas. O preço da tabela só se aplica uma vez a uma arma dupla. Por exemplo, uma *kusari-gama sórdida* custa 25¥o (preço normal) + 8.000 ¥o (bônus mágico), para um total de 8.025 ¥o. O bônus mágico/poder especial pode ser utilizado com qualquer dos lados da arma, ou ambos se for usada com o talento Combater com Duas Armas.

Armas de disparo e projéteis. Armas mágicas de disparo imbuem seus bônus e poderes especiais à munição que atiram. Projéteis mágicos custam o preço indicado para 50 projéteis; é possível comprar projéteis avulsos por preços menores, proporcionalmente. O bônus de uma arma mágica de ataque à distância não é cumulativo com o bônus de um projétil mágico; apenas o melhor se aplica.

ATAQUES DESARMADOS E ARMAS NATURAIS

Personagens que lutam com ataques desarmados ou armas naturais (como a mordida de um nezumi) podem receber os benefícios de bônus mágicos e poderes. Para isso, devem comprar fitas de tecido (1 ¥p), que podem ser amarradas às mãos, pés ou torso. Quando em uso, fornecem bônus mágico/poderes especiais. Fitas que não sejam mágicas não oferecem bônus algum.

ESCUDOS

Se você tem um escudo com bônus mágico na CA (veja em "Armaduras"), pode aplicar esse bônus em seus ataques e dano com o escudo, mas não recebe bônus na CA (nem pelo escudo, nem bônus mágicos) naquela rodada. O inverso também se aplica: se você tem um escudo com bônus mágico de ataque e dano, pode aplicar esse mesmo bônus na CA, mas não recebe bônus nos ataques e dano naquela rodada. Escudos podem receber poderes especiais de armas e armaduras pelo custo normal, mas ainda devem respeitar o limite máximo de +10.

PODERES ESPECIAIS

Conforme o bônus total de uma arma mágica aumenta, sua categoria aumenta de acordo; isso faz com que a maioria dos poderes especiais fique mais forte. Assim, uma *katana +3* (item menor) que receba o poder especial *flamejante* se torna um item médio — aumentando o dano extra causado por esse poder. O efeito específico para cada categoria é explicado em cada poder especial.

ARMAS MÁGICAS

Menor	Médio	Maior	Bônus	Preço
01-70	01-10	—	+1	+2.000 ¥o
71-85	11-40	—	+2	+8.000 ¥o
—	41-60	01-20	+3	+18.000 ¥o
—	61-65	21-35	+4	+32.000 ¥o
—	—	36-45	+5	+50.000 ¥o
—	—	—	+6	+72.000 ¥o
—	—	—	+7	+98.000 ¥o
—	—	—	+8	+128.000 ¥o
—	—	—	+9	+162.000 ¥o
—	—	—	+10	+200.000 ¥o
86-95	66-90	46-85	Poder especial e role novamente	—
96-100	91-100	86-100	Arma específica	—

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Poderes especiais de armas

Ameaçadora: a margem de ameaça da arma aumenta em +1. Por exemplo, uma katana (crítico 19) com este poder tem margem de ameaça 18. *Item médio:* muda para +2. *Item maior:* muda para +3.

Caçadora: a arma é imune a chance de falha por camuflagem, cegueira, invisibilidade e outros efeitos que afetam a percepção. Apenas armas de ataque à distância podem ter este poder. *Item médio:* a arma ignora bônus na CA por cobertura. *Item maior:* seus ataques com a arma são considerados ataques de toque à distância.

Cáustica: quando usada, esta arma exala vapores e goteja ácido que não fere seu portador, mas causa +1d4 de dano de ácido. *Item médio:* muda para +1d6. *Item maior:* muda para +1d8.

Congelante: quando usada, esta arma é coberta por uma fina camada de gelo e névoa que não fere seu portador, mas causa +1d6 de dano de frio. *Item médio:* muda para +1d8. *Item maior:* muda para +1d10.

Defensora: o usuário desta arma recebe CA+2. Apenas armas de corpo-a-corpo podem ter este poder. *Item médio:* muda para CA+4. *Item maior:* muda para CA+6.

Destrutiva: um construto (incluindo mashin) atingido por esta arma deve ser bem-sucedido em um teste de Vontade, ou é imediatamente reduzido a –1 PV. *Item maior:* mesmo bem-sucedido no teste, o construto recebe +5d6 de dano de vácuo.

Digníssima: esta arma é imbuída com o poder da honra. Ela inflige +2d6 de dano de vácuo contra criaturas com Honra 9 ou menor. Uma criatura com Honra 9 ou menor que empunhe uma arma *digníssima* recebe um nível negativo. *Item médio:* muda para +3d6. *Item maior:* muda para +4d6.

Disruptiva: contra construtos e youkai, esta arma causa +2d6 de dano de vácuo. *Item médio:* muda para +3d6. *Item maior:* contra esses alvos, todo o dano causado pela arma muda para vácuo.

Elétrica: quando usada, esta arma emite faíscas que não ferem seu portador, mas causam +1d6 de dano de eletricidade. *Item médio:* muda para +1d8. *Item maior:* muda para +1d10.

Energética: quando usada, esta arma tem sua parte perigosa (a lâmina da espada, a ponta da lança...) transformada em luz ou trevas. Armas *energéticas* fazem ataques de toque em vez de ataques normais. Além disso, afetam criaturas incorpóreas como se fossem normais. Dependendo da energia, emanam luz como uma tocha ou deixam o usuário envolvido em penumbra (considere como camuflagem por escuridão). *Item maior:* todo o dano causado pela arma muda para luz ou trevas, dependendo de seu tipo.

Exorcista: um shiryou atingido por esta arma deve ser bem-sucedido em um teste de Vontade ou é imediatamente reduzido a –1 PV. *Item maior:* mesmo bem-sucedido no teste, o shiryou recebe +5d6 de dano de luz.

Fantasma: esta arma pode ser empunhada por criaturas incorpóreas como se fossem corpóreas e vice-versa. Ela causa +1d6 de dano de vácuo contra criaturas corpóreas se você for incorpóreo e vice-versa. *Item médio:* muda para +2d6. *Item maior:* seus ataques com a arma são considerados ataques de toque.

Flamejante: quando usada, esta arma emana chamas que não ferem seu portador, mas causa +1d6 de dano de fogo. As chamas emanam luz como uma vela. *Item médio:* muda para +1d8. *Item maior:* muda para +1d10.

Longínqua: esta arma tem sua distância duplicada. Apenas armas de ataque à distância podem ter este poder. *Item médio:* você pode usar efeitos que dependem de curta distância (como Tiro Certeiro e ataque furtivo) a qualquer distância. *Item maior:* a distância é triplicada.

Mortal: quando o atacante rola um 20 natural na jogada de ataque, o alvo deve fazer um teste de Fortitude. Se bem-sucedido, recebe +5d6 de dano de vácuo; se falhar é imediatamente reduzido a –1 PV. *Item maior:* o efeito é ativado com qualquer acerto crítico.

Piedosa: esta arma causa +2d6 de dano, mas todo o dano causado é não letal. O usuário pode desativar e ativar esse poder com uma ação livre. *Item médio:* muda para +2d8. *Item maior:* muda para +4d10.

Radiante: contra monstros, shiryou e oni (youkai com Honra 5 ou menos), esta arma causa +2d6 de dano de luz. *Item maior:* muda para +3d6. *Item maior:* contra esses alvos, todo o dano muda para luz.

Retornável: esta arma voa de volta para aquele que a arremessou, no início de seu próximo turno. Pegar a arma é uma ação livre e não requer nenhum teste. Uma arma corpo-a-corpo pode ser arremessada com distância 6m. Apenas armas de corpo-a-corpo ou arremesso podem ter este poder. *Item médio:* a arma é imediatamente teletransportada de volta para o dono, após acertar ou errar o alvo. *Item maior:* com uma ação livre, a arma se teletransporta de volta para o dono se derrubada, desarmada ou solta no chão.

Sanguinária: além do dano normal, cada acerto desta arma causa 1 ponto de dano de Constituição e a condição sangrando. Criaturas imunes a acertos críticos

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Poderes especiais de armas corpo-a-corpo

Menor	Médio	Maior	Poder Especial	Bônus Equivalente
01-10	01-10	01-04	*Cáustica*	+1
11-25	11-20	05-09	*Congelante*	+1
26-35	21-25	10-12	*Defensora*	+1
36-50	26-35	13-17	*Elétrica*	+1
51-60	36-38	18-20	*Fantasma*	+1
61-75	39-48	21-25	*Flamejante*	+1
76-80	49-51	26-28	*Retornável*	+1
81-85	52-55	28-30	*Piedosa*	+1
86-100	56-65	31-34	*Trovejante*	+1
—	66-70	35-44	*Ameaçadora*	+2
—	71-80	45-54	*Digníssima*	+2
—	81-85	55-61	*Disruptiva*	+2
—	86-90	62-68	*Radiante*	+2
—	91-95	69-75	*Sórdida*	+2
—	96-100	76-82	*Soturna*	+2
—	—	83-85	*Energética*	+3
—	—	86-88	*Sanguinária*	+3
—	—	89-91	*Destrutiva*	+4
—	—	92-94	*Exorcista*	+4
—	—	95-97	*Veloz*	+4
—	—	98-100	*Mortal*	+5

também são imunes ao efeito desta arma. Usar uma arma *sanguinária* é uma violação de honra moderada. *Item maior:* muda para 1d3 pontos de dano de Constituição.

Sórdida: esta arma é fortalecida pela desonra do usuário. Inflige +2d6 de dano de vácuo contra criaturas com Honra 10+. Empunhar uma arma *sórdida* é uma violação de honra leve; usá-la é uma violação de honra severa. *Item médio:* muda para +3d6. *Item maior:* muda para +4d6.

Soturna: contra animais, humanoides e tenshi (youkai com Honra 16+), esta arma causa +2d6 de dano de trevas. *Item médio:* muda o bônus para +3d6. *Item maior:* contra os alvos, todo o dano causado pela arma muda para trevas.

Trovejante: quando usada, esta arma é envolvida por ventos e ribomba ao atingir o alvo, causando +1d4 de dano de vento. *Item médio:* muda para +1d6. *Item maior:* muda para +1d8.

Veloz: ao usar uma ação padrão para fazer um ataque com esta arma, você pode fazer um ataque adicional com ela. *Item maior:* muda para dois ataques adicionais.

Poderes especiais de armas de ataque à distância

Menor	Médio	Maior	Poder Especial	Bônus Equivalente
01-15	01-12	01-05	*Caçadora*	+1
16-25	13-17	06-08	*Cáustica*	+1
26-35	18-22	09-11	*Congelante*	+1
36-45	23-27	12-14	*Elétrica*	+1
46-48	28-30	15-17	*Fantasma*	+1
49-58	31-35	18-20	*Flamejante*	+1
59-73	36-50	21-29	*Longínqua*	+1
74-76	51-53	30-32	*Piedosa*	+1
77-90	54-63	33-39	*Retornável*	+1
91-100	64-68	40-42	*Trovejante*	+1
—	69-73	43-47	*Ameaçadora*	+2
—	74-80	48-54	*Digníssima*	+2
—	81-85	55-61	*Disruptiva*	+2
—	86-90	62-68	*Radiante*	+2
—	91-95	69-75	*Sórdida*	+2
—	96-100	76-82	*Soturna*	+2
—	—	83-85	*Energética*	+3
—	—	86-88	*Sanguinária*	+3
—	—	89-91	*Destrutiva*	+4
—	—	92-94	*Exorcista*	+4
—	—	95-97	*Veloz*	+4
—	—	98-100	*Mortal*	+5

Armas específicas

Bordão do artista marcial: este *bo +1* parece normal e humilde, mas pode ser usado para atacar inimigos a até 9m, esticando-se espantosamente. Nas mãos de um monge ou kensei, causa o mesmo dano de um ataque desarmado, e reduz o custo das habilidades de classe de monge ou kensei em 1 PM (mínimo 1 PM).

Cauda do tigre branco: com cabo esculpido em marfim e lâmina esmaltada em branco, criando o padrão de uma cauda de tigre, esta *chuan +1* se torna +4 se usada em qualquer mundo que não Arton, ou contra criaturas nativas de qualquer outro mundo. Ao acertar um ataque, como uma ação livre, o usuário pode gastar 16 PM para causar o efeito de expulsar do jutsu *rito do exorcista* (Vontade CD 22 anula).

Ceifadora de demônios: criada quando ainda não se sabia o bastante sobre os akumushi, esta é uma *cimitarra radiante* com lâmina de aço azulado, decorado com ideogramas, e que emana uma suave aura luminosa como

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Armas específicas

Menor	Médio	Maior	Arma	Preço
01-30	01-12	—	Estrela elemental	366 ¥o
31-50	13-19	—	Unha do gato sortudo	2.310 ¥o
51-70	20-29	—	Chakram gritante	2.315 ¥o
71-100	30-39	—	Silêncio das sentinelas no roseiral	2.375 ¥o
—	40-44	—	Kra'tann sh'kann'shmin	4.335 ¥o
—	45-51	—	Dente gélido do cão lunar	7.510 ¥o
—	52-56	—	Garganta da naja	8.305 ¥o
—	57-66	—	Ceifadora de demônios	8.315 ¥o
—	67-71	—	Surpresa mortal	11.020 ¥o
—	72-77	—	Maestria marcial do magistrado	12.104 ¥o
—	78-85	—	Feixe da mente límpida	16.560 ¥o
—	86-90	01-10	Rastilho flamejante de Hinotori	19.310 ¥o
—	91-95	11-20	Cortadora profunda	19.400 ¥o
—	96-100	21-30	Lâmina da bruxa aberrante	19.400 ¥o
—	—	31-37	Crescente lunar	20.400 ¥o
—	—	38-42	Vingança traiçoeira	22.310 ¥o
—	—	43-49	Cauda do tigre branco	22.315 ¥o
—	—	50-56	Corrente do rio das almas	25.715 ¥o
—	—	57-63	Salvação no relâmpago sólido	28.315 ¥o
—	—	64-70	Bordão do artista marcial	32.300 ¥o
—	—	71-75	Kakko'dai krrat'kharn	32.320 ¥o
—	—	76-82	Daisho imperial	38.610 ¥o
—	—	83-87	Chifre das cerejeiras celestiais	41.552 ¥o
—	—	88-92	Vento silvante no bambuzal	47.100 ¥o
—	—	93-96	Pilar derrubado	50.320 ¥o
—	—	97-100	Digníssima determinação	120.800 ¥o

uma vela. Infelizmente, em uma área de Tormenta, ela perde seus poderes.

Chakram gritante: ao arremessar este chakram obra-prima, você pode gastar 7 PM como uma ação livre para fazê-lo gritar sons agudos, repetitivos e indistintos. Todos os inimigos a até 6m de seu trajeto devem fazer um teste de Vontade (CD 15). Aqueles que falharem ficam abalados pela cena.

Chifre das cerejeiras celestiais: com a ponta forjada com um chifre de qilin, esta *yari piedosa +2* fornece +5 em testes de resistência. Nas mãos de um usuário com Honra 10+, o *chifre das cerejeiras celestiais* permite executar o jutsu *cura das cerejeiras em flor* pelo custo normal. Caso o usuário já conheça esse jutsu, pode executá-lo gastando –5 PM (mínimo 1 PM).

Corrente do rio das almas: a lâmina desta *kusarigama sórdida* é feita de ferro negro, com gravuras de faces em angústia. Sempre que o usuário consegue um acerto crítico em uma criatura viva, causa um nível negativo na vítima e ganha 10 PV temporários que duram pela cena. Empunhar a *corrente do rio das almas* é uma violação de honra leve; usá-la é uma violação de honra severa.

Cortadora profunda: com uma lâmina que emana uma aura de energia sombria, esta *nodachi soturna* tem o terrível poder de sugar almas. Quando o usuário faz um acerto crítico, pode gastar 21 PM como uma ação livre; a vítima deve fazer um teste de Fortitude (CD 22) ou sofrer o efeito do jutsu *ladrão de almas*. A alma é armazenada na lâmina, que pode comportar uma criatura com até 19 níveis (apenas uma alma por vez). Empunhar a *cortadora profunda* é uma violação de honra extrema.

Crescente lunar: esta *lajatang radiante* tem lâminas prateadas e brilhantes. Contra criaturas desonradas (Honra 9 ou menor), ela ganha um bônus de +2 e causa dano dobrado contra shiryou. O portador do *crescente lunar* pode usar uma ação de movimento para girar a arma acima da cabeça, causando o efeito do jutsu *brilho de Tai'Yang* centrado na própria arma.

Daisho imperial: este conjunto é composto por uma *katana +1* e uma *wakizashi +1* com bainhas e lâminas finamente decoradas. Antes da Era Akumushi, era concedido pelo próprio Imperador Tekametsu a novos membros da casta dai'zenshi, nas raríssimas ocasiões em que isso ocorria.

O bônus total do *daisho imperial* aumenta em +1 se o usuário tem Honra 16+, o talento Devoto de Lin-Wu, ou é treinado em Diplomacia ou Conhecimento (nobreza). Os bônus são cumulativos; um personagem com Honra 16+, Devoto de Lin-Wu e treinado em Diplomacia e Conhecimento (nobreza) pode ter uma *katana +3* e uma *wakizashi +3*, ou uma *katana +5* e uma *wakizashi +1*, ou qualquer outra combinação escolhida ao empunhar as armas.

Dente gélido do cão-leão: o cabo desta *wakizashi congelante* é feito com a presa de um cão-leão, e fornece resistência a fogo 10. Além disso, permite usar o efeito extinguir chama do jutsu *dominar chamas* como uma ação padrão.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Digníssima determinação: esta *katana +2* de lâmina avermelhada revela todo o seu poder apenas quando empunhada por um samurai. Nessa situação, se torna uma *katana digníssima defensora +5*, que fornece +4 em testes de resistência contra jutsus ao usuário e seus nakama a até 9m. Ao derrotar um akumushi com esta arma, o usuário recebe 20 PV temporários que duram pela cena. O usuário pode ainda executar o jutsu *anulação* sem gastar PM (aprimoramentos devem ser pagos à parte).

Estrela elemental: ao arremessar esta shuriken, você pode gastar 3 PM como uma ação livre para aumentar a categoria de dano da arma em dois passos (veja "Armas de Tamanhos Diferentes", no **Capítulo 3**) e escolher um descritor entre ácido, eletricidade, fogo, frio e vento. Todo o dano causado é do tipo de energia escolhido.

Feixe da mente límpida: caso não se desloque no mesmo turno que dispara, o usuário deste *daikyu +2* feito com finos feixes de madeira branca pode somar seu bônus de Sabedoria às jogadas de ataque e dano.

Ao rolar um 1 natural com a arma, o usuário deve fazer um teste de Vontade (CD 22). Se falhar, não pode receber os benefícios especiais do *feixe da mente límpida* até meditar por 1 hora.

Garganta da naja: esta *fukiya +1* é feita em madeira negra, que "chora" uma seiva escura e viscosa. Ao acertar um disparo, como uma ação livre, seu usuário pode gastar 9 PM para causar o efeito do jutsu *bote da naja* na criatura atingida.

Kakko'dai krrat'kharn (Grande destruidora de bugigangas): criada para destruir todos os inimigos dos nezumi, esta *kakko'dai +1* fornece +8 em testes de separar se empunhada por um nezumi. Como uma ação livre, o usuário pode gastar 3 PM para ignorar RD de objetos e construtos em seu próximo ataque.

Kra'tann sh'kann'shmin (Clava espinhosa de eriçar pelos de covarde): esta *kra'tann Grande +1* é feita com um osso e um crânio. Como uma ação livre e gastando 6 PM, o usuário pode deixar uma criatura a até 9m apavorada por 1d4 rodadas (Vontade CD 22 anula).

Lâmina da bruxa aberrante: resquício da ocupação akumushi, esta *katana +2* de akamono tem ventosas no cabo e lâmina. Como uma ação completa, ela pode se fundir à arma simbionte de um onimusha, oferecendo os benefícios da matéria vermelha à arma e aumentando seu poder em duas evoluções. Empunhar essa arma é uma violação de honra severa.

Maestria marcial do magistrado: se empunhada por um magistrado, esta *jitte defensora* é considerada um item maior (oferecendo CA+6). Ela também fornece +8 em quaisquer testes para resistir a manobras.

Pilar derrubado: diz-se que este *tetsubo cáustico* é feito de uma coluna de sustentação de um templo profanado. Nas mãos de uma criatura sórdida, se torna um *tetsubo cáustico +4* que causa dano como uma arma duas categorias de tamanho maior (veja "Armas de Tamanhos Diferentes", no **Capítulo 3**). Seu usuário pode executar o jutsu *pisão do bisonte* pelo custo normal. Caso já conheça esse jutsu, pode executá-lo gastando –5 PM (mínimo 1 PM).

Rastilho flamejante de Hinotori: uma lâmina flexível com entalhes de penas vermelhas, esta *jian flamejante retornável* permite executar o jutsu *voo de Hinotori* pelo custo normal. Caso o usuário já conheça esse jutsu ou possua o talento Bênção de Hinotori, pode executá-lo gastando –5 PM (mínimo 1 PM).

Salvação no relâmpago sólido: forjada em ferro maciço com motivos de relâmpago, esta *naginata +1 elétrica* revela seus verdadeiros poderes durante uma tempestade. Nessas situações, seu usuário pode executar o jutsu *retirada relâmpago* pelo custo normal. Caso já conheça esse jutsu, pode executá-lo gastando –10 PM (mínimo 1 PM).

Silêncio das sentinelas no roseiral: sempre que acertar um disparo com este hankyu obra-prima decorado com pinturas de rosas, você pode gastar 7 PM como uma ação livre para causar o efeito do jutsu *sono de Mizuha* sobre o alvo (Vontade CD 15 anula).

Surpresa mortal: este *leque +2* tem espinhos e lâminas finas na borda, podendo causar dano de corte, perfuração ou esmagamento. Fazer um ataque furtivo com o *surpresa mortal* rola d8 para o dano extra (em vez de d6), e rola-se novamente quaisquer resultados "1". Um yakuza de 7º nível, por exemplo, causa 3d8 de dano extra por ataque furtivo, em vez de 3d6.

Unha do gato sortudo: essa neko-te obra-prima oferece deslocamento de escalada 6m para seu usuário, que não fica desprevenido enquanto escala, nem precisa fazer testes de Atletismo. É preciso estar com as mãos livres—mas pode-se usar uma única mão se ficar parado no lugar.

Vento silvante no bambuzal: esta *clava +3* de bambu suchiiru tem ideogramas entalhados no idioma higo. Em ambiente ermo, ao ar livre, causa +2d6 de dano de vento e permite executar o jutsu *dança dos cinco ventos* pelo custo normal. Caso o usuário já conheça esse jutsu, pode executá-lo gastando –2 PM (mínimo 1 PM).

Vingança traiçoeira: esta *ninja-to +1* tem lâmina delgada e fosca. Fornece +4 nas jogadas de ataque e dano quando utilizada para um golpe ninja ou ataque furtivo.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

ARMADURAS

Armaduras mágicas fornecem seu bônus na classe de armadura do usuário, além do bônus normal fornecido por um item mundano do mesmo tipo, e também podem possuir outros poderes.

GERAÇÃO ALEATÓRIA

Para gerar uma armadura mágica aleatoriamente, role na tabela de armaduras, na seção "Tesouros", para determinar o tipo de item. Então role na tabela a seguir para determinar seu bônus e se ela terá poderes especiais.

Cada vez que rolar "poder especial", role uma vez na tabela de poderes especiais mais adiante. Se rolar "armadura específica", role na tabela de armaduras específicas mais à frente.

CATEGORIA

Assim como armas, a categoria de uma armadura mágica para propósitos de testes de resistência, RD, PV e poderes especiais é determinada da seguinte maneira: armaduras com bônus total +1 a +3 são consideradas itens menores; +4 a +6, itens médios; +7 a +10, itens maiores.

Bônus acima de +5. Como as armas, a tabela apresenta armaduras +6 e maiores, mas nenhum item pode ter bônus mágico superior a +5. Estes bônus extras são usados para comprar poderes especiais. Então, uma armadura +5 com um poder especial +1 equivale a uma armadura +6, e custa +36.000 ¥o. Nenhum item pode ter bônus total maior que +10.

ARMADURAS MÁGICAS

Menor	Médio	Maior	Bônus	Preço
01-70	01-10	—	+1	+1.000 ¥o
71-85	11-40	—	+2	+4.000 ¥o
—	41-60	01-20	+3	+9.000 ¥o
—	61-65	21-35	+4	+16.000 ¥o
—	—	36-45	+5	+25.000 ¥o
—	—	—	+6	+36.000 ¥o
—	—	—	+7	+49.000 ¥o
—	—	—	+8	+64.000 ¥o
—	—	—	+9	+81.000 ¥o
—	—	—	+10	+100.000 ¥o
86-95	66-90	46-85	Poder especial e role novamente	—
96-100	91-100	86-100	Item específico	—

PREÇOS

O preço na tabela é somado ao preço de um item do mesmo tipo. Então, uma *haramaki +2* custa 50 ¥o (preço normal da armadura) + 4.000 ¥o (bônus mágico), para um total 4.050 ¥o.

VESTIMENTAS

Personagens que não sabem ou querem usar armaduras também podem receber os benefícios de bônus mágicos e poderes. Para isso, devem comprar vestimentas. Quando em uso, vestimentas mágicas fornecem seu bônus na CA e/ou poderes especiais. Todas as peças de uma vestimenta devem ser usadas para receber o bônus, com a exceção de acessórios como chapéus, faixas e sandálias, que podem ser trocados por outros acessórios, mundanos ou mágicos.

PODERES ESPECIAIS

Quanto maior a soma de bônus mágicos e poderes especiais, mais poderosa a armadura se torna. De acordo com a categoria da armadura, os poderes especiais têm efeitos melhores ou opções adicionais, indicadas na descrição de cada poder.

Nenhuma armadura. Algumas habilidades exigem que você não esteja usando armadura de nenhum tipo. Vestimentas mágicas que oferecem bônus na CA contam como armaduras.

Armaduras cumulativas. Armaduras mágicas estão sujeitas ao limite normal de itens mágicos (quatro por personagem). Desde que fisicamente possível, pode-se acumular os poderes especiais de múltiplas armaduras, mas o bônus mágico não é cumulativo. Por exemplo, um personagem pode ter um *bookenfuku resistente +2*, em conjunto com uma *haramaki atlética +1*, uma *char-aina refletora +3* e um *escudo leve +1*. Ele terá um bônus mágico de CA+3 (o melhor entre os três) e os poderes *atlética*, *resistente* e *refletora*. Ele não poderia vestir uma o-yoroi por cima disso tudo — e mesmo que pudesse, não receberia bônus algum.

PODERES ESPECIAIS DE ARMADURAS E ESCUDOS

Abençoada: decorada com ideogramas no idioma tengo e gemas de jade, esta armadura fornece resistência a trevas 10 e seu usuário fica imune a níveis negativos (exceto aqueles causados por efeitos da Tormenta). *Item médio:* muda a resistência para 20. *Item maior:* muda a resistência para 30.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Acrobática: decorada com motivos de criaturas ágeis como raposas, guaxinins e gatos, o usuário desta armadura recebe +5 em testes de Acrobacia e ignora penalidade de armadura para testes dessa perícia. *Item médio:* muda para +10. *Item maior:* muda para +15.

Assustadora: esta armadura tem manchas de sangue, ossos e outras decorações horripilantes, fornecendo +5 em testes de Intimidação. Uma vez por cena, como uma ação padrão, você pode gastar 6 PM para irradiar uma onda de energia assustadora. Todos os inimigos a até 9m, ao falhar em um teste de Vontade (CD 15), ficam abalados pela cena. Este é um efeito de medo. *Item médio:* muda o bônus para +10. *Item maior:* muda o bônus para +15.

Atlética: esta armadura é marcada com símbolos de força. Seu usuário recebe +5 em testes de Atletismo e ignora penalidade de armadura para testes dessa perícia. *Item médio:* muda para +10. *Item maior:* muda para +15.

Corrosiva: seja gotejando ácido ou exalando vapores, esta armadura fornece resistência a ácido 10. Qualquer criatura que ataca o usuário em corpo-a-corpo automaticamente sofre 1d4 pontos de dano de ácido. *Item médio:* muda a resistência para 20. *Item maior:* o usuário fica imune a ácido.

Corrupta: esta armadura parece borrada e desfocada, como se não estivesse completamente "ali". Oferece resistência a luz 10, e cancela sensibilidade à luz. *Item médio:* muda a resistência para 20. *Item maior:* muda a resistência para 30.

Desonrada: com motivos que remetem às artes ninjas, esta armadura esconde a desonra do usuário; sua Honra é considerada +2 contra ataques e efeitos que afetam personagens desonrados, sórdidos ou desumanos. Usar uma armadura *desonrada* é uma violação de honra severa. *Item maior:* muda para Honra +4.

Divergente: uma vez por rodada, esta armadura em tons azulados ou alaranjados "desvia" um ataque corpo-a-corpo ou à distância contra você, à sua escolha, como uma reação. O ataque é redirecionado para um inimigo adjacente, e então resolvido normalmente contra o novo alvo. *Item maior:* você pode usar este poder mais uma vez por rodada, pagando 10 PM por cada uso extra, até um limite igual ao bônus mágico da armadura (não o bônus total).

Energizada: esta armadura tem detalhes e decorações feitas de pura luz e trevas. O usuário recebe resistência a luz, trevas e vácuo 10. *Item maior:* muda a resistência para 20.

Espiritual: esta armadura parece quase translúcida. Contra ataques de toque e toque à distância, você usa CA para se defender em vez de Reflexos. Criaturas incorpóreas podem usar uma armadura *espiritual* como se fossem corpóreas. *Item médio:* você pode executar o jutsu *fantasma vivo* pelo custo normal, mas apenas em si mesmo. *Item maior:* você pode executar o jutsu *forma espiritual* pelo custo normal, mas apenas em si mesmo

Fortificada: angulosa e com detalhes em metais valiosos, esta armadura protege os pontos vitais do usuário. Você tem 25% de chance de ignorar o dano extra de um acerto crítico ou ataque furtivo. *Item médio:* muda para 75%. *Item maior:* o personagem fica imune a acertos críticos.

Gélida: decorada com peles de cores frias, esta armadura fornece resistência a frio 10. Qualquer criatura que ataque o usuário em corpo-a-corpo automaticamente sofre 1d4 pontos de dano de frio. *Item médio:* muda a resistência para 20. *Item maior:* o usuário fica imune a frio.

Guardiã: esta armadura impele o usuário na direção do perigo para proteger seus companheiros. Uma vez por

Poderes Especiais de Armaduras

Menor	Médio	Maior	Poder Especial	Bônus Equivalente
01-15	01-05	—	*Acrobática*	+1
16-30	06-10	—	*Assustadora*	+1
31-45	11-15	—	*Atlética*	+1
46-55	16-30	01-10	*Fortificada*	+1
56-60	31-35	—	*Guardiã*	+1
61-70	36-40	—	*Ilusória*	+1
71-75	41-45	—	*Reluzente*	+1
76-85	45-60	11-20	*Resistente*	+1
86-100	61-65	—	*Sombria*	+1
—	66-70	21-27	*Corrosiva*	+2
—	71-75	28-32	*Espiritual*	+2
—	76-80	33-39	*Gélida*	+2
—	81-85	40-44	*Hipnótica*	+2
—	86-90	45-51	*Incandescente*	+2
—	91-95	52-58	*Relampejante*	+2
—	96-100	59-65	*Tempestuosa*	+2
—	—	66-70	*Abençoada*	+3
—	—	71-75	*Corrupta*	+3
—	—	76-80	*Desonrada*	+3
—	—	81-85	*Honrada*	+3
—	—	86-90	*Energizada*	+4
—	—	91-93	*Invulnerável*	+4
—	—	94-96	*Opaca*	+4
—	—	97-98	*Divergente*	+5
—	—	99-100	*Refletora*	+5

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

rodada, se um nakama adjacente recebe um ataque corpo-a-corpo ou à distância, você pode gastar 1 PM como uma ação livre para se tornar o alvo do ataque, que então é resolvido normalmente. Você deve declarar o uso deste poder *antes* da jogada de ataque ser feita. *Item médio:* sem limite de usos por rodada. *Item maior:* sem custo em PM.

Hipnótica: esta armadura é espalhafatosa e multicolorida. Com uma ação padrão e 3 PM, todos os inimigos a até 6m que puderem enxergar esta armadura devem fazer um teste de Vontade. Aqueles que falharem ficam fascinados pela cena. Este é um efeito de encantamento, que termina imediatamente se qualquer criatura afetada é atacada. Usar esta armadura é uma violação de honra leve. *Item médio:* você pode executar o jutsu *vertigem* pelo custo normal. *Item maior:* você pode executar o jutsu *aura de fascinação* pelo custo normal.

Honrada: toda armadura *honrada* traz o símbolo de Lin-Wu bordado, entalhado ou pintado. O usuário soma seu bônus de Honra à CA. Caso já tenha essa habilidade, recebe RD igual a seu bônus de Honra. Uma criatura com Honra 9 ou menor que vestir uma armadura *honrada* recebe um nível negativo. *Item maior:* soma o bônus de Honra aos testes de resistência. Caso já tenha essa habilidade, recebe resistência a energia igual ao dobro do bônus de Honra.

Ilusória: com uma ação padrão, esta armadura adquire a aparência de uma vestimenta comum, mas mantendo suas estatísticas (bônus na CA, penalidade de armadura, peso...). Este é um efeito de ilusão. Ativar este poder é uma violação de honra leve. *Item médio:* você pode executar o jutsu *véu das múltiplas faces* pelo custo normal, mas apenas em si mesmo. *Item maior:* você pode executar o jutsu *truque das cópias sólidas* pelo custo normal.

Incandescente: pintada em tons quentes e temas flamejantes, esta armadura fornece resistência a fogo 10. Qualquer criatura que ataque o usuário em corpo-a-corpo automaticamente sofre 1d4 pontos de dano de fogo. *Item médio:* muda a resistência para 20. *Item maior:* o usuário fica imune a fogo.

Invulnerável: apresentando um padrão semelhante a escamas de dragão celestial, o usuário desta armadura recebe redução de dano 5. *Item maior:* muda para RD 15.

Opaca: esta armadura torna-se cinzenta e resistente a todas as energias elementais, fornecendo ao usuário resistência a energia 10. *Item maior:* muda a resistência para 20.

Refletora: esta armadura parece espelhada, ou inclui pequenos espelhos como decoração. Uma vez por rodada, como uma reação, você pode gastar PM igual a um jutsu usado contra você, para refleti-lo de volta a seu conjurador (como o jutsu *mandala-espelho*). Este poder só funciona contra jutsus sublimes ou inferiores. *Item maior:* você pode usar este poder mais de uma vez por rodada, pagando seu custo cada vez, até um limite igual ao bônus mágico da armadura (não o bônus total).

Relampejante: decorada em ouro, prata e electrum, com pequenos arcos de eletricidade surgindo e sumindo, esta armadura fornece resistência a eletricidade 10. Qualquer criatura que ataque o usuário em corpo-a-corpo automaticamente sofre 1d4 pontos de dano de eletricidade. *Item médio:* muda a resistência para 20. *Item maior:* o usuário fica imune a eletricidade.

Reluzente: esta armadura está sempre limpa e brilhante, como se recém lavada ou polida. Como uma ação de movimento, você pode emitir lampejos de luz brilhante, que deixam todos os inimigos a até 6m ofuscados pela cena (Reflexos anula). *Item médio:* como uma ação de movimento e 6 PM, você pode deixar todos os inimigos a até 6m cegos por uma rodada (Reflexos anula). *Item maior:* como uma ação de movimento e 10 PM, você pode deixar todos os inimigos a até 6m atordoados por uma rodada (Reflexos anula).

Resistente: embora não tenha uma aparência distintiva, esta armadura fornece +1 em testes de resistência. *Item médio:* muda para +3. *Item maior:* muda para +5.

Sombria: esta armadura é escura, fosca e bem lubrificada, para não fazer barulho. Fornece +5 em testes de Furtividade e ignora penalidade de armadura para testes dessa perícia. *Item médio:* muda para +10. *Item maior:* muda para +15.

Tempestuosa: esta armadura está sempre envolta em rajadas de vento, concedendo resistência a vento 10. O usuário também fica sob efeito do jutsu *truque do gato*. *Item médio:* muda a resistência para 20. *Item maior:* o usuário fica imune a vento.

Armaduras Específicas

Blindagem elemental: esta *o-yoroi +1*, feita com as peças de um mashin destruído, oferece ao usuário os benefícios do traço racial cura elemental, para um descritor escolhido aleatoriamente (role 1d10: 1–2 ácido, 3–4 eletricidade, 5–6 fogo, 7–8 frio, 9–10 vento). Se instalada em um mashin com o talento Blindagem, oferece os benefícios do talento Cura Elemental Adicional para dois descritores escolhidos pelo mashin (para um total de três curas elementais).

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Broto de bambu suchiiru: feita com brotos tenros e reforçada por magia, esta *suchiiru +1* não causa penalidade de armadura.

Couro huna'bito: esta *armadura de couro gélida* é feita com couro de bisonte, incluindo um chapéu de couro com chifres. Como uma reação quando atingido por um acerto crítico, o usuário pode gastar 10 PM para emitir uma onda de frio intenso, deixando o atacante paralisado por 1 rodada.

Escama do dragão azul do leste: finas joias decoram esta *lamelar +3* de jade, que oferece Constituição +2 (não cumulativo com outros objetos de jade). Como uma reação quando atingido por um ataque, o usuário pode gastar 10 PM para fazer com que o ataque seja rolado novamente. A segunda rolagem deve ser aceita, mesmo sendo melhor que a primeira — afinal, nem sempre a sorte é boa.

Escudo do dragão: embora desprezado no Império, este *escudo pesado +2* de jade (RD 15, 40 PV) foi parte da armadura cerimonial de uma antiga ordem samurai da Era Teikoku. Oferece Constituição +1 (não cumulativo com outros objetos de jade). Se usuário for atingido por um ataque, pode gastar 1 PM como uma reação para fazer com que o ataque seja aplicado ao escudo, como se o atacante tivesse sido bem-sucedido em uma manobra separar (RD ainda se aplica).

Fortaleza do coração das trevas: embora muitas yoroi incluam uma máscara demoníaca, esta *yoroi +2 fortificada corrupta* torna o usuário parecido com um oni de armadura. Ela permite executar o jutsu *cripta de Liu'Yan* pelo custo normal. Caso o usuário já conheça esse jutsu, pode executá-lo gastando –5 PM (mínimo 1 PM).

Guarda inabalável: não parecendo ter qualquer qualidade mágica, esta *armadura ashigaru guardiã* revela seu maior poder usada por um bushi. Nesse caso é considerada uma *armadura ashigaru fortificada guardiã +5*, e aplica seu bônus na RD pela habilidade de classe resolução.

Humilde uniforme: este *booken-fuku acrobático atlético* é um gi de artista marcial, tingido em cores simples como vermelho e azul escuro. Vestido por um kensei ou monge, se torna um *booken-fuku acrobático atlético +5*, que não conta como armadura e aumenta seu deslocamento em +3m.

Manto do feiticeiro do caos: este *quimono resistente +5* não conta como armadura e cintila e muda de cor conforme a vontade do usuário. Usado por um wu-jen, a dificuldade para resistir a seus jutsus aumenta em CD+2.

Ossos inquietos: esta *armadura de ossos +1* produz sons assustadores como chocalhos macabros. Com uma ação padrão, o usuário pode gastar 1 PM para disparar uma farpa de osso como um ataque de toque à distância (dano 1d10 perfuração, crítico 19, distância 36m).

Quimono celestial: este *dai'zenshi-fuku resistente +4* é decorado com fios de prata, ouro e minúsculas gemas de jade. Não conta como armadura, oferece Constituição +1 (não cumulativo com outros objetos de jade) e permite executar o jutsu *palanquim celestial*. Caso o usuário já conheça esse jutsu, pode executá-lo gastando –9 PM (mínimo 1 PM). Vestido por um ryuujin, também concede deslocamento de voo igual a seu deslocamento normal.

Rancor nos quatro espelhos: esta *char-aina refletora* parece absorver a luz em vez de refleti-la. Quando atingido por um acerto crítico, o usuário pode gastar 15 PM como uma ação livre para afetar o agressor com o jutsu *golpe desintegrador* (Fortitude 25 parcial).

Sobrevivente maldita: remanescente da Era Akumushi, esta *yoroi +4* de akamono parece feita com a carcaça de um kanatur. Como uma ação completa, pode se fundir à armadura simbionte de um onimusha, oferecendo os benefícios da matéria vermelha à armadura e aumentando seu poder em duas evoluções. Vestir a sobrevivente maldita é uma violação de honra moderada.

Armaduras específicas

Menor	Médio	Maior	Item	Preço
01-20	01-15	—	Broto de bambu suchiiru	2.500 ¥o
21-35	16-22	—	Ossos inquietos	5.320 ¥o
36-50	23-32	—	Escudo do dragão	7.515 ¥o
51-65	33-42	01-05	Couro huna'bito	9.310 ¥o
66-80	43-49	06-10	Thai'rrokhan	9.330 ¥o
81-100	50-64	11-20	Humilde uniforme	12.801 ¥o
—	63-71	21-30	Guarda inabalável	20.815 ¥o
—	72-78	31-40	Escama do dragão azul do leste	21.900 ¥o
—	79-85	41-50	Tufão sublime	25.350 ¥o
—	86-92	51-60	Sobrevivente maldita	25.550 ¥o
—	93-100	61-75	Blindagem elemental	30.000 ¥o
—	—	76-82	Quimono celestial	37.100 ¥o
—	—	83-86	Rancor nos quatro espelhos	50.375 ¥o
—	—	87-90	Fortaleza do coração das trevas	50.550 ¥o
—	—	91-95	Manto do feiticeiro do caos	56.560 ¥o
—	—	96-100	Traje das sombras eternas	64.300 ¥o

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Thai'rrokhan (Terra debaixo da onda): fabricada no passado por um culto nezumi a espíritos do mar, esta *carapaça kappa +1* fornece ao usuário deslocamento de natação igual a seu deslocamento normal. O usuário também pode respirar sob a água, falar e ser compreendido por qualquer criatura aquática.

Traje das sombras eternas: grandes clãs ninjas do passado concediam este *shinobi shozoku sombrio desonrado +2* para seus membros mais graduados. Ele não conta como armadura e fornece visão no escuro a seu usuário (ou visão nas trevas, caso ela já tenha visão no escuro). Além disso, seu usuário pode usar a perícia Furtividade para se esconder mesmo quando está sendo observado.

Tufão sublime: esta *haramaki tempestuosa +1* é esmaltada em verde escuro e tem motivos de youkai do vento. Ele permite executar o jutsu *velocidade sobrenatural* pelo custo normal. Caso o usuário já conheça esse jutsu, pode executá-lo gastando –5 PM (mínimo 1 PM).

OFUDA

No Reinado de Arton, magias estão à disposição de quaisquer aventureiros, na forma de poções e pergaminhos. Em vez de confiar em misturas arcanas feitas em laboratórios, o povo de Tamu-ra prefere usar *ofuda* — talismãs carregando o poder de um jutsu.

DESCRIÇÃO

Ofuda são fitas ou tabuletas com aproximadamente 25 x 7cm, feitas de papel, madeira, tecido ou metal, contendo inscrições em ningo ou outro idioma. É possível encontrar ofuda à venda em templos e outros locais sagrados; podem proteger a casa de um humilde fazendeiro shimin, mas também ser vistos nas mãos dos mais elevados e honrados magistrados.

IDENTIFICAÇÃO

Identificar um ofuda — isto é, saber qual o jutsu inscrito nele — exige que o usuário saiba ler aquele idioma. Se não souber o idioma, pode fazer um teste de Identificar Magia para identificar ofuda. Um ofuda já identificado pelo personagem pode ser ativado.

ATIVAÇÃO

Se o usuário não conhece o jutsu inscrito, deve empunhar o ofuda, apontando-o na direção do alvo do efeito. Isso exige uma ação padrão, ou o tempo de execução do jutsu, o que for maior. O jutsu então é executado, sem aprimoramentos, afetando o alvo escolhido. O ofuda é consumido em chamas ou outra manifestação elemental.

Se o usuário conhece o jutsu inscrito, o processo é o mesmo, mas usando o tempo de execução do jutsu, nunca maior. Você não paga o custo em PM do jutsu inscrito, apenas seus aprimoramentos, se quiser. O ofuda é consumido da mesma forma.

GERAÇÃO ALEATÓRIA

Para gerar um ofuda aleatoriamente, primeiro role na próxima tabela para saber seu grau e preço. Então role d% nas tabelas seguintes para saber qual o jutsu contido no ofuda. Jutsus que não estejam nas tabelas não podem ser inscritos em ofuda; a maioria dos ofuda consiste em jutsus de cura, proteção e fortalecimento pessoal.

OFUDA

Menor	Médio	Ofuda	Preço
01-90	01-40	Jutsu básico	50 ¥o
91-100	41-100	Jutsu mediano	300 ¥o

JUTSUS BÁSICOS

d%	Jutsu
01-05	*Apreciar arte*
06-08	*Aura zen*
09-11	*Casco da tartaruga*
12-14	*Compreensão dos ancestrais*
15-17	*Comunhão com a terra*
18-22	*Contemplação*
23-25	*Coragem dos ancestrais*
26-28	*Espírito guardião*
29-31	*Fogo-fátuo*
32-40	*Fôlego concentrado*
41-50	*Leitura de chacras*
51-55	*Mandala elemental*
56-60	*Mandala-escudo*
61-65	*Mandala de proteção*
66-68	*Pacto com a natureza*
69-73	*Pequeno kami*
74-78	*Percepção elevada*
79-83	*Proteção dos ancestrais*
84-88	*Refeição respeitosa*
89-98	*Toque curativo*
99-100	*Véu das múltiplas faces*

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

JUTSUS MEDIANOS	
D%	JUTSU
01-05	*Amuleto de proteção*
06-12	*Anulação*
13-16	*Brilho de Tai'Yang*
17-18	*Cântico dos mortos*
19-22	*Conselhos dos ancestrais*
23	*Escuridão de Yumeno*
24	*Fantasma vivo*
25-34	*Físico do dragão*
35-42	*Integridade corporal*
43-47	*Leitura de pensamentos*
49-52	*Localização*
53-62	*Mente do dragão*
63-67	*Ofícios dos ancestrais*
68-77	*Purificação*
78-87	*Sopro da vida*
88-90	*Truque das cópias*
91	*Truque do tronco*
92-96	*Verdade dos ancestrais*
97-100	*Visão perfeita*

AMULETOS

Estes itens mágicos são menos comuns que ofuda, mas ainda muito procurados por aventureiros do Império de Jade. De certo modo, são correlatos às varinhas e cajados mágicos do Reinado.

Cada amuleto permite executar um ou mais jutsus, como se o usuário os conhecesse, gastando seus próprios PM. O usuário deve ter chacras abertos no grau correto para executar jutsus de amuleto, mas não precisa ser o chacra correspondente a cada jutsu.

Se você já conhece o jutsu do amuleto, pode executá-lo por um custo total reduzido (mínimo 1 PM): –1 PM para jutsus básicos e medianos, –3 PM para jutsus avançados e sublimes.

DESCRIÇÃO

Amuletos surgem em enorme variedade de estilos, tamanhos e aparências, mas sempre podem ser presos ao usuário ou seu equipamento de alguma maneira: por um cordão, fita, presos ao cabelo, usados como brinco, etc. Os amuletos mais comuns são feitos de jade (veja "Materiais Especiais" no **CAPÍTULO 3**): em geral não possuem nenhum poder mágico além das propriedades especiais da gema preciosa. De acordo com sua categoria, amuletos têm RD 7 e PV 10 (menores), RD 12 e PV 10 (médios), RD 22 e PV 10 (maiores). Não pesam nada, exceto em grandes quantidades.

IDENTIFICAÇÃO

Identificar um amuleto — isto é, saber quais jutsus ele carrega — exige um teste de Identificar Magia, ou um jutsu como *apreciar arte*.

ATIVAÇÃO

Para executar um jutsu de amuleto, é preciso empunhá-lo ou exibi-lo; isso gasta apenas o tempo de execução do jutsu. Amuletos também costumam oferecer bônus ou poderes menores; a menos que indicado o contrário, esses bônus e poderes estão sempre em funcionamento, não sendo necessário nenhum tipo de ativação.

DESCRIÇÃO DOS AMULETOS

AMULETO DA ÁGUA: fita de seda azul escura, com um pingente circular de prata exibindo uma onda. Jutsus: *camada de gelo*, *criar elemento* (apenas água), *dominar água*, *onda de frio*.

AMULETO DA ANULAÇÃO: um saquinho de algodão branco contendo sal abençoado. Permite usar a habilidade de classe segredos da anulação. Jutsus: *anulação*, *mandala da anulação*.

AMULETO DA COMUNICAÇÃO: sete fitas de seda entrelaçadas nas cores do arco-íris, que podem ser usadas como venda, bandana ou enfeite. Permite fazer testes de Obter Informação em apenas 1 hora. Jutsus: *compreensão dos ancestrais*, *língua de prata*, *verdade dos ancestrais*.

AMULETO DA CURA: flor de cerejeira preservada em um delicado globo de vidro. Oferece o talento Bênção de Fuyuan durante o uso do amuleto. Jutsus: *purificação*, *toque curativo*.

AMULETO DA FORÇA INTERIOR: chumaço de pelos da juba ou cauda de um cão-leão, em forma de pingente. Oferece o talento Duro de Matar durante o uso do amuleto. Jutsus: *fôlego renovado*, *integridade corporal*.

AMULETO DA MUDANÇA RÁPIDA: moeda antiga de 15cm de diâmetro, com um kaiju ou youkai em sua face. O usuário pode usar o jutsu do amuleto como ação de movimento (CD 15) ou livre (CD 25) se for bem-sucedido em um teste de Atuação, sem usar os talentos Jutsu sem Gestos e Jutsu sem Mantras (sim, é necessário falar e gesticular em voz alta!). Jutsu: *véu das múltiplas faces*.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

AMULETOS

Menor	Médio	Maior	Amuleto	Preço
01-20	01-03	—	*Auras*	1.500 ¥o
21-40	04-06	—	*Mudança rápida*	1.500 ¥o
41-50	07-09	—	*Tradições*	1.500 ¥o
51-60	10-12	—	*Dia*	2.000 ¥o
61-70	13-15	—	*Noite*	2.000 ¥o
71-80	16-18	—	*Mandalas*	3.250 ¥o
81-90	19-23	01-03	*Tamanho*	5.250 ¥o
91-100	24-28	04-06	*Zen*	6.250 ¥o
—	29-40	07-10	*Cura*	10.500 ¥o
—	41-52	11-14	*Força interior*	10.500 ¥o
—	53-58	15-18	*Comunicação*	11.250 ¥o
—	59-64	19-22	*Fogo*	11.250 ¥o
—	65-70	23-26	*Noite*	11.250 ¥o
—	71-76	27-30	*Relâmpago*	11.250 ¥o
—	77-82	31-34	*Dragão*	11.500 ¥o
—	83-87	35-38	*Natureza*	11.750 ¥o
—	89-94	39-42	*Encantamento*	12.000 ¥o
—	95-100	43-46	*Espíritos*	12.250 ¥o
—	—	47-50	*Caminhos secretos*	21.000 ¥o
—	—	51-54	*Mundos*	21.000 ¥o
—	—	55-58	*Transformação*	21.000 ¥o
—	—	59-62	*Água*	21.750 ¥o
—	—	63-66	*Ar*	21.750 ¥o
—	—	67-70	*Lin-Wu*	21.750 ¥o
—	—	71-74	*Terra*	21.750 ¥o
—	—	75-78	*Ilusões*	22.500 ¥o
—	—	79-82	*Visões*	23.625 ¥o
—	—	83-86	*Anulação*	31.500 ¥o
—	—	87-89	*Ninjas*	33.000 ¥o
—	—	90-92	*Mortos*	36.750 ¥o
—	—	93-95	*Barreiras*	42.000 ¥o
—	—	96-98	*Kata*	42.000 ¥o
—	—	99-100	*Teletransporte*	52.500 ¥o

Amuleto da natureza: gomo de bambu suchiiru, com entalhes em higo. Ao ativar a habilidade de classe canalizar energia, a cura ou dano aumentam em +1 dado. Jutsus: *comunhão com a terra*, *pacto com a natureza*, *tecelão vegetal*.

Amuleto da noite: um simples pingente de adulária (pedra da lua), em forma de "vírgula" com um furo na parte bojuda. Ao ativar a habilidade de classe canalizar energia e escolher trevas, a cura ou dano aumentam em +1 dado. Jutsu: *sombras da noite*.

Amuleto da terra: disco octogonal feito de granito ou outra pedra não preciosa. Jutsus: *criar elemento* (apenas terra), *barreira de terra*, *ferida da terra*, *moldar terra*.

Amuleto da transformação: estatueta em bambu, cerâmica ou madeira de um tanuki com chapéu de palha. Permite executar jutsus mesmo em uma forma que normalmente não o permita. Usado por um henge, permite usar o jutsu *transformação* pelo custo normal, mesmo sem chacras abertos. Jutsus: *maldição da transformação*, *transformação*.

Amuleto das auras: uma simples joia avermelhada, que fixa-se magicamente entre as sobrancelhas. Quando usada por um vanara, ele sempre poderá escolher 10 em testes de Identificar Magia. Jutsu: *leitura de chacras*.

Amuleto das barreiras: uma placa de carapaça kappa, presa como pingente. Permite pagar a metade do custo de aprimoramentos que aumentam barreiras. Jutsus: *barreira da tempestade*, *barreira de lanças de gelo*, *barreira dos ancestrais*, *barreira vulcânica*.

Amuleto das ilusões: seja bordado em um saquinho, esculpido em pedra ou madeira ou feito de metal, traz a imagem de um youkai-raposa. Contra seus jutsus de ilusão, qualquer criatura recebe –5 em testes de Intuição para desacreditar. Jutsus: *miragem mística*, *teatro de sombras*, *truque das cópias*, *voz de wang-ho*.

Amuleto das mandalas: uma intrincada mandala bordada em uma peça de seda, decorada com minúsculas gemas de jade. Fornece Constituição +1 (não cumulativo com outro objetos de jade). Jutsus: *mandala elemental*, *mandala-escudo* e *mandala de proteção*.

Amuleto das tradições: katana em miniatura, presa como pingente. O usuário recebe o talento Honra Precavida enquanto usa. Jutsus: *apreciar arte*, *refeição respeitosa*.

Amuleto das visões: no centro de uma placa de prata em forma de mão aberta, uma pérola branca entalhada na forma de um olho aberto. A cada noite de sono, o usuário tem 50% de chance de receber o efeito sonho ou pesadelo, do jutsu *manipulador de sonhos*. Jutsus: *localização*, *percepção elevada*, *vidência dos ancestrais*, *visão perfeita*.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Amuleto de Lin-Wu: traz o símbolo sagrado do Deus Dragão: um dragão celestial enrodilhado, em suas cores sagradas (verde, ouro, vermelho-sangue). Um personagem Digníssimo (com Honra 22+) pode executar os jutsus do amuleto mesmo sem chacras abertos, pelo custo normal. Jutsus: *lágrimas de Wang-Ho*, *missão de honra*, *voz de Lin-Wu*.

Amuleto do ar: colar de oração com contas laranja e marrom, com um pingente de prata mostrando uma espiral azulada. Jutsus: *criar elemento* (apenas ar), *lâmina de vento*, *dominar o clima*, *sopro da montanha*.

Amuleto do dia: feldspato grande e polido, que brilha constantemente como uma vela. Permite gastar uma ação padrão para fazê-lo brilhar como uma tocha pela cena. Ao ativar a habilidade de classe canalizar energia e escolher luz, a cura ou dano aumentam em +1 dado. Jutsu: *fogo-fátuo*.

Amuleto do dragão: feito de metal escuro, mostra a cabeça de um dragão, com escamas de minúsculas gemas de jade. Fornece Constituição +1 (não cumulativo com outros objetos de Jade). Jutsus: *físico do dragão*, *mente do dragão*. Se o usuário tem Honra 22+, também pode executar *perfeição do dragão*.

Amuleto do encantamento: um simples saquinho de seda com palavras de boa sorte bordadas em ouro. Ao usar jutsus de encantamento que afetam criaturas de acordo com seu nível + seu bônus de Carisma, esse número é aumentado em +5. Jutsus: *feitiço de Kazuko*, *influência invisível*, *mestre verdadeiro*, *sono de Mizuha*.

Amuleto do fogo: pente de ouro na forma de uma chama estilizada com três pontas. Jutsus: *criar elemento* (apenas fogo), *dominar chamas*, *explosão de fogo*, *leque de chamas*.

Amuleto do relâmpago: pequena escultura em ouro de um youkai similar a um nezumi, com bochechas decoradas com rubis. Oferece +4 em testes de resistência contra eletricidade. Jutsus: *barreira da tempestade*, *esfera elétrica*, *relâmpago divino*.

Amuleto do tamanho: bastão curto de bambu pintado em preto e branco, com um pequeno rubi no centro. Jutsu: *tamanho gigante*.

Amuleto do teletransporte: medalhão de bronze com o símbolo de um sino. O usuário fica sob efeito constante do aprimoramento de +5 PM do jutsu em questão. Jutsu: *movimento instantâneo*.

Amuleto dos caminhos secretos: pequena escultura de um gato estilizado, com uma pata levantada. Usado por um hanyô, permite executar os jutsus do amuleto sem custo (incluindo aprimoramentos) ao usar o traço racial poder salvador. Jutsus: *caminhos invisíveis*, *esconderijo secreto*.

Amuleto dos espíritos: diminuto espelho de prata com cabo de jade. Fornece Constituição +1 (não cumulativo com outros objetos de jade). Ao usar jutsus de invocação, você paga –3 PM para usar o talento Jutsu Acelerado. Jutsus: *espírito guardião*, *espíritos espiões*, *pequeno kami*.

Amuleto dos kata: tabuleta de madeira ou metal similar a um ofuda com nomes de animais. Oferece +3m em todas as formas de deslocamento. Jutsus: *kata do gorila*, *kata do grou*, *kata do polvo*, *kata da toupeira*.

Amuleto dos mortos: réplica em miniatura de um junco, feita em madeira branca. Para propósitos de quantos shiryou pode ter sob seu controle, você é considerado 5 níveis acima. Jutsus: *cântico dos mortos*, *círculo das trevas*, *lamento dos malditos*.

Amuleto dos mundos: colar com 22 contas feitas de gemas variadas, usado no pulso ou pendurado em uma arma. Permite falar e entender qualquer criatura inteligente nativa de outros mundos. Usado por um hanyô, permite executar os jutsus do amuleto sem custo (incluindo aprimoramentos) ao usar o traço racial poder salvador. Jutsus: *rito do exorcista*, *viagem espiritual*.

Amuleto dos ninjas: shuriken ou kunai feita de metal precioso, como prata ou platina. Procurado por aqueles que tentam se passar por ninjas, mas sem recorrer às técnicas mais desonradas; usar este amuleto é uma violação de honra leve. Jutsus: *corrida ninja*, *escalada ninja*, *hipnotismo ninja*, *invisibilidade ninja*, *pernas do gafanhoto*, *terror ninja*.

Amuleto zen: pingente de metal com quatro faixas cruzadas dentro de um círculo. Oferece a habilidade de classe sexto sentido. Jutsus: *ataque zen*, *aura zen*.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com